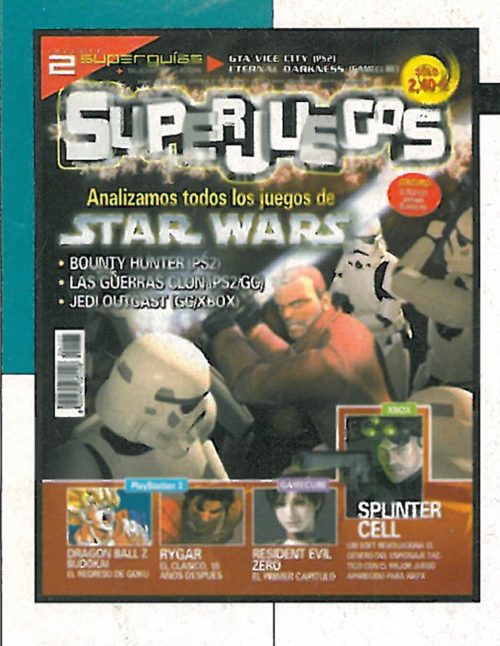


INCLUYE
2 superguías
+ supertrucos
GTA VICE CITY (PS2)
ETERNAL DARKNESS (GAMECUBE)
SÓLO 2,40 €
núm. 127 enero 2003 • 2,40 Euros • 2,55 Euros (Canarias, Ceuta y Melilla)
SUPERJUEGOS
¡CONCURSO!
SUPERMAN
SORTEAMOS
25 JUEGOS (PS2)
Analizamos todos los juegos de
STAR WARS
• BOUNTY HUNTER (PS2)
• LAS GUERRAS CLON (PS2/GC)
• JEDI OUTCAST (GC/XBOX)
8 420565 037006 00127
XBOX
SPLINTER CELL
UBI SOFT REVOLUCIONA EL GÉNERO DEL ESPIONAJE TÁCTICO CON EL MEJOR JUEGO APARECIDO PARA XBOX
PlayStation 2
DRAGON BALL Z BUDOKAI
EL REGRESO DE GOKU
RYGAR
EL CLÁSICO, 16 AÑOS DESPUÉS
GAMECUBE
RESIDENT EVIL ZERO
EL PRIMER CAPITULO

SUMARIO Nº127



SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, José Luis Gómez, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, F. J. Bautista, Daniel Rodríguez, Jasón García, Natalia Muñoz, Ana Márquez** (edición), y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Tel: **91 586 33 00** E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax. 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

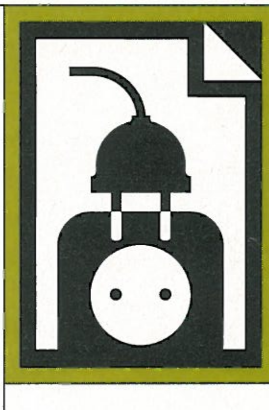
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán, Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (int.)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,55 euros (425 pesetas) incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





PRESS START

EDITORIAL



José Luis del Carpio

Comienza un nuevo año, 365 días en los que la conectividad de las consolas a Internet va a ser la protagonista indiscutible. Un año On-line en que descubriremos si realmente estamos todos preparados para zambullirnos en el universo de la Red de Redes. Como sabréis, el crecimiento de Internet en España se ha ralentizado en los últimos meses, y quizá el apoyo de las consolas sirva para ponernos al nivel de otros países europeos. Pero para ello, el precio de la conexión y, sobre todo, la calidad y la velocidad de ésta, van a ser las claves para que el juego en red tenga el éxito que todos desearíamos. Desde aquí no podemos hacer gran cosa, salvo pedir que se adecúen tanto precios como infraestructuras a las exigencias de unos usuarios que no se van a conformar con cualquier cosa. La madurez del sector del entretenimiento audiovisual va más allá de las importantes cifras de negocio que mueve el videojuego, o de la cantidad de empleos directos e indirectos que produce. El usuario español es ya lo suficientemente adulto y maduro (y en esto no cuenta la edad que ponga en el DNI) como para saber distinguir entre lo bueno y lo malo, y necesitamos y exigimos que todo se haga bien. Ya que hemos tenido que esperar más de lo que en principio se nos prometió, que sea porque se han querido hacer las cosas bien y no precipitadamente, y que la gente que desarrolla juegos apoye y potencie el apartado On-line de cada título. Sólo con pensar en las posibilidades que da al usuario la conectividad de las consolas se nos hace la boca agua. ¿Os imagináis competir a Gran Turismo frente a varios rivales de todo el mundo? ¿O repetir el éxito que Quake III Arena tuvo y sigue teniendo entre los usuarios On-line de PC? Si no habéis tenido la ocasión de probarlo, esperemos que las compañías nos pongan las cosas fáciles, asequibles y de calidad para que navegar por la red no se convierta en un naufragio de nuestras ilusiones. Ójala sea así.

Press Starten

Grindelwald Herald - Diciembre-2002

Los últimos de Filipinas



En la localidad Suiza de **Grindelwald** se celebró el **Campeonato Europeo de Pro Evolution Soccer 2**. La representación española, a la izquierda de estas líneas, fue a cargo de estos dos reclusos, **Ángel Herrera** e **Isidoro Rodríguez**. Ganar no ganaron nada de nada, salvo unos cuantos kilos por su masiva ingesta de chocolate suizo y licores alpinos. En la instantánea que veis a la izquierda de éstas líneas, los jugadores nos muestran todavía orgullosos las camisetas con las que participaron en el torneo y que serán la envidia de su penitenciaría.

El monstruo de las nieves



The Scope fue la representación de la prensa escrita especializada, y en la foto le podéis ver ataviado con los ropajes adecuados para soportar el frío que hacía por esos lares. Muy conjuntado no iba el pobre, pero su fondo de armario no daba para más. De fondo podéis observar los espectaculares paisajes de **Grindelwald**.

Torneo PES2 para la prensa





The Scope y **Christian Viver**, de **Meristation** (a la izquierda), participaron en el Torneo paralelo que se hizo para los medios de comunicación. Mientras **The Scope** llegó a cuartos de final (no nos lo explicamos aún), **Christian** se quedó en la fase previa (je je je). Arriba un momento del campeonato, en el que **The Scope** da buena cuenta de un alemán pelmazo.

Los creadores de la saga PES os saludan

Aprovechando el viaje, entrevistamos a los creadores de PES, y gentilmente accedieron a fotografiarse con **The Scope** sujetando nuestra publicación hermana, **PlayStation 2 Revista Oficial**. En las páginas de noticias de este número podréis leer los interesantes comentarios que nos hicieron sobre la próxima secuela de la saga. Al preguntarles sobre el juego de **Ángel** e **Isidoro**, rehusaron hacer comentarios...





Konami con un par

Susana de **Konami** hizo de anfitriona de periodistas y concursantes. Pero no sólo eso, ya que fue la primera en atreverse a hacer puenting de toda la expedición. Desde el salto se le quedó este rictus y ahora trabaja en **Grindelwald** como muñeco de nieve.



...y mientras en España...

Ser jefazo tiene prebendas, y una de ellas es que, mientras el pobre **The Scope** soportaba frío y el aliento a cazalla de los concursantes del torneo, **The Elf** se corría una juerga con **Jill De Jong**, la nueva modelo que encarna a la simpar Lara Croft. Aparte de que la chica está como un tren, desde aquí queremos agradecerle el habernos distraído al jefe durante unos días. Pero no penséis mal, este acercamiento entre ambos sólo fue para la foto. **The Elf** volvió a casa mirando al suelo y con las manos en los bolsillos.

NOTICIAS

KONAMI

Los creadores de PES2

Shingo Takatsuka, **Aiko Takatsuka**, **Shinichiro Yamazaki**, **Sase Daisuke**, **Miyagawa Tomoaki** y **Shinji Enomoto**, de **KTYO**, nos cuentan en exclusiva cómo va a ser el próximo *Pro Evolution Soccer*.

¿Cuáles son las principales novedades que piensan incluir en el siguiente PES?

Todavía hay muchas cosas que mejorar. Lo primero, un motor gráfico que nos permita crear caras más detalladas de los futbolistas y una atmósfera más real en el estadio, tanto dentro como fuera del campo. En segundo lugar, queremos potenciar los modos de juego, como la *Master League*, con más equipos y divisiones, o el modo *Training*, para hacerlo mucho más divertido. En tercer lugar, la jugabilidad. Queremos individualizar más el juego, dando más importancia a los unos contra uno.

¿Se va a solucionar el asunto de los nombres reales?

Es un problema también para nosotros, porque tenemos que investigar mucho más sobre los jugadores por nosotros mismos. De todas formas, esperamos disponer de muchos más equipos y jugadores reales.

¿Y lo del selector de 60 Hz.? ¿Podremos algún día jugar a la misma velocidad que los usuarios japoneses?

Os prometemos que el nuevo *PES* tendrá la opción de poder jugar a 60 Hz.

¿El tema On-line, tan de moda actualmente, en qué afectará a la saga PES?

Sólo utilizaremos la conectividad de la consola para la actualización de plantillllas.

¿Qué cosas les gustan de sus principales rivales, FIFA y Esto Es Fútbol?

Hay detalles de nuestros rivales que admiramos y que nos estimulan bastante para seguir mejorando, ya que comprobamos que tenemos cosas que nos superan. Por ejemplo, nos gustan mucho las emociones de los jugadores, que no son tan buenas en nuestro juego, las secuencias y sobre todo el detalle en la representación gráfica de los jugadores de *FIFA*. Ésto nos hace intentar esforzarnos más.



Prometemos que el próximo PES tendrá opción de 60 hz

¿Qué les parece la evolución de las últimas versiones de estos juegos?

Creemos que han optado por seguir el camino abierto por *PES*, es decir, se acercan más a la simulación, al «jugar despacio» que al aspecto *arcade* de este deporte, que era lo que imperaba antes. Incluso se podría decir que la configuración de botones del *PES* es ya un estándar a nivel mundial, algo de lo que estamos orgullosos. No podemos negar que en parte nos encanta que sigan nuestro camino, pero también en parte somos conscientes que han utilizado nuestras ideas.

SONY C.E.

Primeros juegos de Sony para 2003

Durante los primeros meses de 2003 **Sony** pondrá a la venta una atractiva y variada selección de juegos para **PlayStation 2**. Dentro del género de simuladores de baile, *Space Channel 5-Part 2* nos pone de nuevo en la piel de **Ulala** para salvar al mundo de los *Morolians* al ritmo de la música. Desde el otro lado del Atlántico, y siguiendo unos derroteros completamente distintos, *The Mark Of Kri* al más puro estilo *beat'em-up*. **Rau** tendrá que luchar contra las fuerzas del mal utilizando diferentes técnicas y armas, así como los ojos de su guía espiritual, un gran pájaro negro. Entrando de lleno en la acción nos encontramos *War Of Monsters*. Un homenaje de **Incog Studios** a las películas de monstruos de serie B.

Moto GP 3



Space Channel 5 - Part 2



War Of Monsters



The Mark Of Kri



CAPCOM

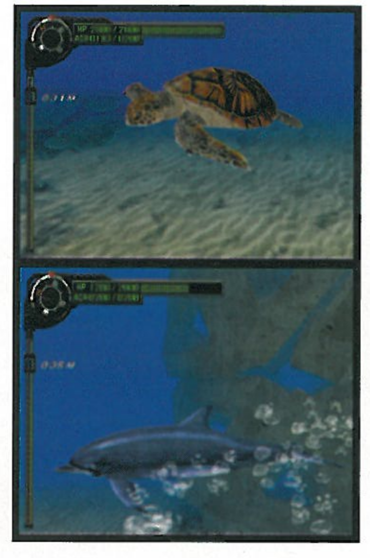
Invasión nipona en PlayStation 2

Capcom, además de explotar sus sagas de más éxito, también tiene preparadas unas cuantas sorpresas que llegarán a las tiendas de nuestro país a principios de año. La secuela de *Everblue*, nos sumerge en las aguas cristalinas del mar **Caribe**. Buceando, descubriremos barcos sumergidos, tesoros, la increíble y variada fauna marina y extraordinarios paisajes subacuáticos que han sido representados con todo lujo de detalles. Por otro lado, **Capcom** nos ofrece la última entrega de la saga *Breath Of Fire*. Lo primero que destaca es que hace gala de un original diseño para los personajes. Por supuesto, en esta ocasión se siguen exprimiendo al máximo las posibilidades del género *RPG* en un entorno tridimensional con el exclusivo estilo de esta legendaria serie. La última novedad de **Capcom** nos conduce al Oeste americano del siglo XIX en una increíble aventura de acción.

Breath Of Fire Quarter Dragon



Everblue 2



La compañía japonesa está preparando un catálogo de interesantes novedades para el año 2003

Red Dead Revolver





Red es un pistolero y un avezado jinete.

Al más puro estilo del Salvaje Oeste, en este título interpretamos el papel de un pistolero dispuesto a vengar la muerte de su familia. Su habilidad con el revólver y como jinete le conducirán a una trepidante aventura con un impresionante entorno gráfico, que representa el Salvaje Oeste como nunca antes habíamos visto.

ACCLAIM

ATV 2

Ésta última propuesta de **Acclaim** nos propone ponernos a los mandos de un potente *Quad* todoterreno y brindarnos la posibilidad de disfrutar de este deporte en todas sus vertientes. Desde las carreras más agresivas a las competiciones de estilo libre, pasando por los más variados desafíos donde demostrar habilidad al volante y rapidez de movimientos. Control de la velocidad, acrobacias aéreas, patadas a los rivales... todo ha sido estudiado para que la jugabilidad más intensa sea la protagonista absoluta del juego.



*15 circuitos, 7 modos de juego y 3 modos multijugador es la oferta de **ATV2**.*

PROEIN

Return To Castle Wolfstein



Una electrizante aventura plagada de acción repleta de elementos paranormales que nos mantendrán en una constante lucha cuerpo a cuerpo frente a los sicarios del Fuhrer.

ID Software y **Activision** unen sus fuerzas para dar forma a *Return To Castle Wolfenstein Tides Of War* para **Xbox** y *Return To Castle Wolfenstein: Operation Resurrection* para **PS2**. En el juego tomaremos el papel de un *ranger* del ejército y nos infiltraremos en el Tercer Reich para enfrentarnos con todo tipo de soldados zombis y mutantes creados por los experimentos del malvado **Heinrich Himler**.

PROEIN

Pride FC

Cientos de movimientos, diferentes estilos (*wrestling, karate, judo, kick-boxing,* etc.) y variados modos de juego se dan cita en la úlima propuesta de **THQ** destinada a los fanáticos de las artes marciales. Animaciones soberbias y gran variedad son sus principales cualidades.

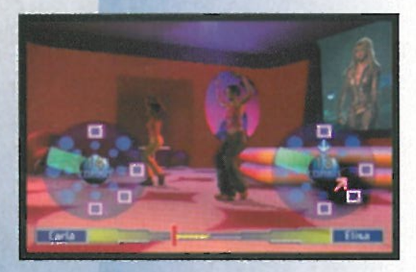


Varias disciplinas de combate unidas en un solo juego.

PROEIN

Britney Spears

Desde hace unas semanas, el juego de baile ***Britney's Dance Beat*** ha rebajado su PVP a 19.95 Euros. Ya no hay excusa para no hacerse con él.



PROEIN

GTA Vice City

GTA: Vice City, según los datos de mercado GFK, se ha convertido en el juego más vendido en todas las semanas desde su lanzamiento.



TOP



PlayStation 2. 1 GTA: Vice City 2 FIFA Football 2003 3 ESDLA: Las Dos Torres 4 PRO Evolution Soccer 2 5 Colin McRae Rally 3

PSone. 1 FIFA Football 2003 2 Harry Potter y La Cámara Secreta 3 Pro Evolution Soccer 2 4 Metal Gear Solid Band 5 Final FantasyIX (Platinum)

GameCube. 1 Starfox Adventures 2 FIFA Football 2003 3 Eternal Darkness: Sanity's Requiem 4 TimeSplitters 2 5 Super Mario Sunshine

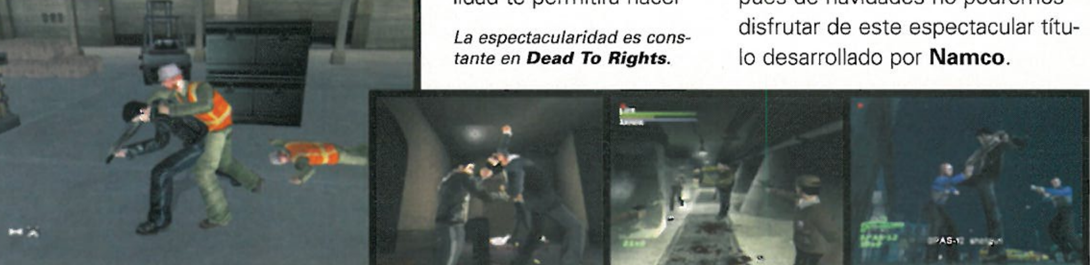
Game Boy Advance. 1 ESDLA: Las Dos Torres 2 SMA3: Yoshi's Island 3 Metroid Fusion 4 Dragon Ball Z: El Legado de Goku 5 Golden Sun

Xbox. 1 Splinter Cell 2 FIFA Football 2003 3 Colin McRae Rally 3 4 Blinx 5 El Señor De Los Anillos: La Comunidad Del Anillo

XBOX

Dead To Rights

Después de haber sido anunciado para **PlayStation 2**, retrasado y, finalmente, preparado para Xbox, el esperado ***Dead To Rights*** está a punto de salir al mercado de mano de **Electronic Arts**. El título, creado por **Namco**, recuerda en su desarrollo a *Max Payne*, aunque incluye elementos nuevos como la lucha cuerpo a cuerpo (mejorada para la versión PAL en exclusiva), minijuegos (como la desactivación de *bombas*) y la posibilidad de ayudarnos del perro policía **Shadow**, ya que **Jack**, el protagonista, pertenece al cuerpo K-9. Su jugabilidad te permitirá hacer uso del famoso *Bullet-Time* para ralentizar la acción, utilizar a los enemigos como escudos humanos y desarmar a nuestros oponentes de las formas más espectaculares. Su motor gráfico no se queda atrás frente a su jugabilidad y hace gala de grandes escenarios, un suavísimo *frame rate* y efectos gráficos de todo tipo. Hasta después de navidades no podremos disfrutar de este espectacular título desarrollado por **Namco**.



*La espectacularidad es constante en **Dead To Rights**.*

EIDOS / PROEIN

Cena con Lara Croft

Jill De Jong
modelo real de Lara Croft



1. ¿Conocías ya Tomb Raider?
Sí, he jugado, tengo la **PlayStation** y he jugado a todos los capítulos.
2. ¿Es difícil ser Lara Croft?
La mayoría de la gente no me reconoce, no tengo el pelo largo, pero cuando lo hacen es divertido.
3. ¿Qué piensas de Angelina Jolie en la película?
La he visto, y ha conseguido plasmar muy bien la personalidad del personaje, y es lo que me gustaría hacer. Mañana voy a hacer una representación con un helicóptero en la **Warner**.
4. ¿Cuáles son los valores más importantes de Lara Croft?
Es muy intuitiva, independiente, fuerte, inteligente...

Jill De Jong es la joven modelo que **Eidos** ha escogido para dar imagen a **Lara Croft** en ***El Ángel De La Oscuridad***. Para presentarla a los medios, **Proein** organizó una cena sorpresa en la que la modelo nos hizo una demostración de poses y movimientos que luego podremos disfrutar en el propio juego. **Jill** nos entregó una foto autografiada y compartió con nosotros una cena que nunca olvidaremos. Por otra parte, **Eidos** confirma el lanzamiento del juego para febrero de 2003 y nos adelanta un buen número de nuevos detalles sobre ***TR: El Ángel De La Oscuridad*** para que vayamos haciéndonos una idea de lo que nos espera. Uno de los aspectos más importantes será el control total sobre **Kurtis Trent**, el nuevo personaje, que porta la aterradora espada *Chirugai*. También se ha incluido la práctica de escalada libre como nuevo movimiento, un mejorado sistema de animación con más de 500 animaciones diferentes y un espectacular aspecto visual con increíbles efectos de agua, luz y reflejos. También, en esta nueva edición, se ha renovado la inteligencia artificial de los enemigos: se unirán a **Lara**, percibirán cuando muere uno de ellos y reaccionarán en consecuencia. Otro detalle de la evolución de la saga es que la banda sonora ha sido interpretada por la Orquesta Sinfónica de **Londres**.



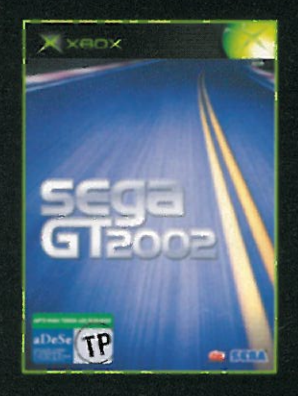
The Elf no pudo resistirse a hacerse una foto con la joven modelo, en una pose muy típica.

DOS JUEGOS DE REGALO, PARECE QUE YA ES NAVIDAD.



Estas navidades cómprate una Xbox por sólo **249,99** Euros* y te llevas también los juegos: Sega GT 2002 y Jet Set Radio Future**.

Oferta limitada. Válida hasta fin de existencias.







www.xbox.com/es



SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

*Precio de venta recomendado.**Precio de venta al público estimado para los juegos mencionados: 120€.



LO NUEVO DE WANADOO PARA

NUEVOS CONCEPTOS Y EL RENACIMIENTO DE RYGAR

Wanadoo nos presentó en exclusiva, el pasado 14 de noviembre, su nueva gama de juegos en proceso de desarrollo para el año entrante. Nueve títulos con nuevas ideas que hasta ahora no se habían utilizado, como la alocada fusión de los cuentos populares con armamento de todo tipo, un RPG situado en 1945, el mundo del *Tuning* al estilo de «A todo gas» o el fútbol playa son algunos ejemplos. Y cómo no, la sorpresa protagonista del evento, ***Rygar***.

El clásico de *coin-op* vuelve a aparecer de la mano de **Tecmo** conservando su argumento original y utilizando las últimas herramientas de creación. **Rygar** volverá a luchar contra seres del averno por los diferentes submundos hasta reunirse con su querida princesa **Harmonia**. Durante el camino podremos disfrutar de una profundidad en el campo visual majestuosa, que abarca la totalidad de los escenarios. Para incrementar la calidad visual **Tecmo** ha utilizado alta resolución en todas las texturas y 60 *fps* añadiendo nitidez y suavidad al apartado gráfico. Podremos romper parte de los objetos que encontremos en nuestro camino como edificios, estatuas, piedras, columnas y puertas. A lo largo de su misión se encontrará con zonas inundadas que tendrá que superar nadando y buceando para poder continuar. Los efectos de luz es-

2003:





Arriba podéis ver una espléndida pantalla del mítico Rygar que triunfó en 1986 en los salones recreativos de todo el mundo. El look del protagonista, su arma principal (Diskarmor), los ataques, la mecánica y muchos enemigos han sido recreados en esta nueva edición de ***PlayStation 2****. El renacimiento de Rygar no podría haber sido más sobresaliente.*



El mito de Tecmo regresa 16 años después con una calidad técnica asombrosa

tán muy logrados como las antorchas encendidas o el brillo del suelo marmóreo. **Rygar** posee su preciado yoyo para la guerra, *Diskarmor*, totalmente extensible con la capacidad de agarrar y golpear, además de evolucionar para realizar golpes especiales y espectaculares combos. Por ejemplo, el *Diskarmor* que poseemos en un principio nos permitirá asir a nuestros enemigos, hacerlos girar rápidamente y lanzarlos contra las paredes. También cuenta con dos tipos diferentes de esferas de energía mágica, del firmamento y del océano, que podrá utilizar en golpes especiales contra los enemigos, y que obtendrá de la destrucción de los mismos o por resolver *puzzles*. De camino a lo más profundo de la destruida superficie **Rygar** se encontrará con gran diversidad de enemigos y con los imponentes *final bosses*, los cuales conservan características de la vieja escuela como los patrones de ataque o abarcar todo el escenario de la batalla. Para que el sonido estuviese a la misma altura que el apartado gráfico, la banda sonora ha sido interpretada por la Filarmónica de Moscú y la reproducción del sonido se realiza con *Dolby Pro Logic*.

BEHIND AXIS LINES [PS2-XBOX]

Wide Games esta creando el primer RPG situado en la Segunda Guerra Mundial que cuenta las aventuras de un piloto americano que es abatido cayendo en plena Alemania. Nada más tocar tierra empezará la persecución de los alemanes, ya que intentará llegar hasta Suiza. Estará a la venta al terminar el año próximo.

SNIPER ELITE [PS2-XBOX]

Respira profundo y aguanta el aire mientras apuntas a tu objetivo con tu rifle de precisión. El sigilo y la punteria son tus mejores aliados. Esta creación de **Rebellion** nos situa en plena guerra fría, en 1945, donde un francotirador reclutado por el **OSS** tendrá que realizar misiones en territorio ruso. Podremos disfrutarlo a finales de 2003.

STREET RACER [PS2]

La personalización de los vehiculos de serie, tanto mecánica como estética, a motivado a **Babylon Software** ha crear un juego que une el mundo del *Tuning* con las mujeres. Tendremos que mejorar las prestaciones de nuestro vehículo para huir de la policía o alcanzar altas velocidades en los duelos. ***Street Racer*** estará en la calle el último trimestre de 2003.

RAGING BLADES [PS2]

La batalla contra el averno será desenfrenada en este *beat'em-up* programado por **PCCW** y protagonizado por la valkiria, el caballero, el mago, el monje o el guerrero. La acción de ***Raging Blades*** nos traslada a mundos desconocidos durante 7 campañas y podremos disfrutar con él durante el primer trimestre de 2003.



ROLAND GARROS/US OPEN 2003/ [PS2-GC]

Esta tercera parte de ***Roland Garros*** aumenta la calidad al incluir nuevas animaciones en el movimiento de estrellas reales del tenis. Podremos incrementar el nivel del jugador con puntos de experiencia. La recreación de los campos oficiales de **Roland Garros** y **US Open** es magistral. Ha sido creado por **Carapace** y tendremos la oportunidad de jugarlo a finales de agosto de 2003.

SCARY TALES [PS2-GC]

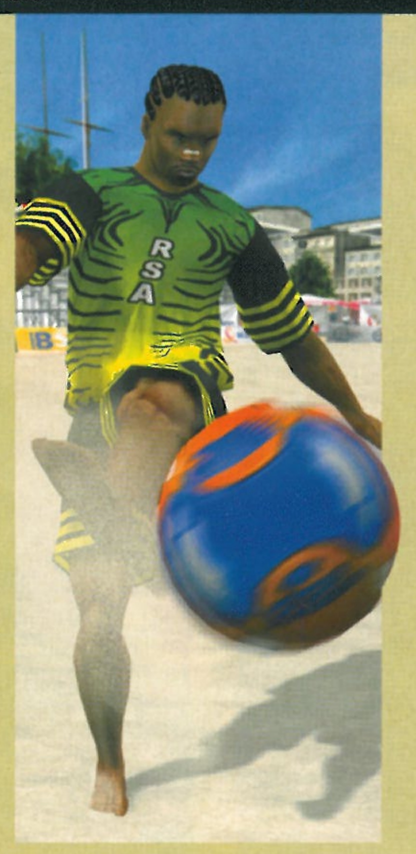
Imagina qué mezcla de géneros se les habrá ocurrido a los programadores de **Etranges Libellules** para que podamos encontarnos por ejemplo a Caperucita Roja escupiendo fuego, a la Abuela sacando unos nunchakos del bastón o a Cenicienta armada con un fusil de asalto M-16. Podremos jugar con esta creación alocada que mezcla cuentos populares con armamento actual y toda clase de locuras a finales de 2003.

PRO BEACH SOCCER

El fútbol como nunca antes lo habías vivido

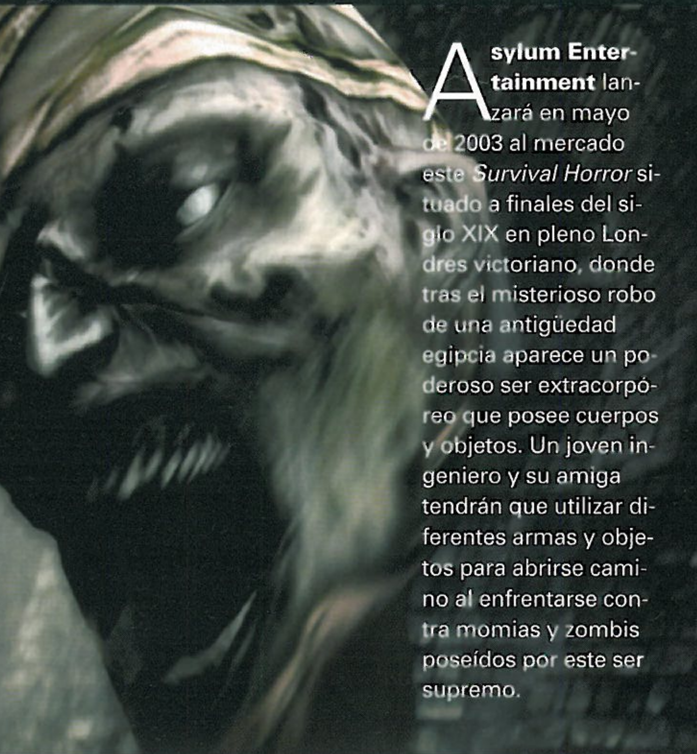
Sol, buena música y fútbol playa promete ***Pro Beach Soccer*** en este exótico arcade de **Pam** y **Magic Pockets**. Los campos de arena donde jugaremos con los 32 equipos internacionales se encuentran en lugares como Venecia, Dubai o Río de Janeiro, rodeados, cómo no, de la afición y de algún *DJ* famoso que acompañará los partidos con sus propias mezclas. La dinámica en los movimientos se ha conseguido gracias a la utilización de *motion capture* con uno de los campeones de la liga profesional de esta vertiente del fútbol. Saldrá a la venta en abril de 2003.





CURSE: THE EYE OF ISIS

Un espectacular Survival Horror en el Londres victoriano



Asylum Entertainment lanzará en mayo de 2003 al mercado este *Survival Horror* situado a finales del siglo XIX en pleno Londres victoriano, donde tras el misterioso robo de una antigüedad egipcia aparece un poderoso ser extracorpóreo que posee cuerpos y objetos. Un joven ingeniero y su amiga tendrán que utilizar diferentes armas y objetos para abrirse camino al enfrentarse contra momias y zombis poseídos por este ser supremo.

5354

OcioMovil

MELODIAS

TOP

Chihuahua (D.J. Bobo)	chihuahua
Die another day - 007 (Madonna)	muere
Lloraré las penas (David Bisbal)	penas
Cuando tú vas (Chenoa)	vas
Toda la noche en la calle (Amaral)	noche
La Chica de ayer (Enrique Iglesias)	ayer
Casanova (Paulina Rubio)	casanova
Soy yo (Marta Sánchez)	soy
El aire que me das (Bustamante)	aire
All the things she said (TATU)	all

TOP ACTUALIDAD

A quien le importa/Alaska	importa
Angel de Amor/Maná	angel
Aserejé/Las Ketchup	asereje
Boys/Britney Spears	boys
Color esperanza/Diego Torres	color
Cuando me miras así/Cristian	miras
Desenchantee/Kate Ryan	desenchantee
Dile que la quiero/David Civera	laquiero
Dirty/Cristina Aguilera	dirty
Eres/Ismael Serrano	eres
Es por ti/Juanes	esporti
Escándalo/Raphael	escandalo
Feel/Robbie Williams	feel
Flaca/Andres Calamaro	flaca
Girlfriend/Alicia Keys	girlfriend
Jenny from the block/Jenny Lopez	jenny
La chica de ayer/E. Iglesias	chica
Like I love you/Justin Timberlake	likellove
Mia/Juan Camus	mia
Moi Lolita/Alizee	moilolita
No soy un Ángel/Natalia	nosoy
Nas ne dogonjat/T.A.T.U.	nas
Ojos negros/P. Manterola	ojosnegros
Perdona/Tiziano	perdona
Puede ser/El canto del Loco	puede
Que el ritmo no pare/P. Manterola	ritmo
Round round/Sugarbabes	round
Sarandonga/Lolita	sarandonga
Se acabó/María Jimenez	seacabo
Sin miedo a nada/Alex Ubago	sinmiedo
Sobe son/Msm	sobeson
Sobreviviré/M.Naranjo	sobrevivire
Stars/The Cranberries	stars
Todo es mentira/Tess	mentira
Torero/Chayanne	torero
Tu y yo/Thalía	tuyyo
Viva el amor/Loona	vivaelamor
Vivir así es morir de amor/Camilo Sesto	vivirasi
Vive el verano/Paulina Rubio	viveelverano
Whenever/Shakira	whenever
What's your flava/Craig David	whats

TOP CINE Y TV

Apatrullando la ciudad/El Fary	apatrullando
B.S.O. Rocky	rocky
Superdetective en Hollywood	axelf
El coche fantástico	knight
El exorcista	exorcista
Expediente X	xfiles
Halloween	halloween
La bola de Cristal/Alaska	bola
Lady Mermelade/Moulin Rouge	mermelade
Rasca y Pica	rasca
South Park	southpark
Starwars/Guerra de las Galaxias	guerra

TOP FUTBOL

Himno R. Madrid	madrid
Himno FC Barcelona	barcelona
Himno Atlético de Madrid	atletico
Himno Centenario	centenario
Himno Valencia	valencia

TOP POP-ROCK

Afroman/Daewoo	afroman
Amor se apaga/Jennifer Lopez	amor
Ay mamá/Chayanne	aymama
Antihéroe/M-Clan	antiheroe
Barbie Girl/Aqua	barbie
Bond 007	bond
69 g/J. Sabina	69puntog
Kusha las playas/Las Ketchup	kusha
Lucas/Rafaela Carrá	lucas
Lucia/Tenorio y Bisbal	lucia
Macarena/Los del Rio	macarena
Money money money/ABBA	money
Nada de esto fue un error/Coti	nada
Stairway to heaven/Led Zeppelin	stair
Smoke on the water/Deep Purple	smoke
Stars/The Cranberries	stars
The tide is high/Atomic Kitten	tide
Eternidad/Sober	eternidad
What you looking at/W. Houston	whatyou
Te tengo aquí/Marc Anthony	tengoaqui
Get over you/Sophie E.B.	getoveryou

Envia un mensaje al **5354** con el texto **TONOJGO** seguido del nombre de la melodía. Ejemplo: **TONOJGO ATREVETE**

Coste por melodía 2 x 0,90 Euros + IVA

LOGOS



Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOJGO**,espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOJGO XXX**

NOMBRES

ALICIA modelo 01 · ALICIA modelo 04 · ALICIA modelo 09 · ALICIA modelo 02 · ALICIA modelo 10 · ALICIA modelo 15

Ejemplo: **NET NOMBRE JAVIER09**

Envía un mensaje al **5354** con el texto **NET NOMBRE** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras con el número del modelo elegido.

Chistes



Alégrate el día enviando CHISTE al 5354.

Insultos

Recibe los mejores insultos enviando INSULTO al 5354 y flipa.

Admirad@r Secret@



Envía un mensaje al **5354** con el texto **JGOSECRETO** seguido del nº de teléfono del destinatario y tu mensaje secreto.

Atrévete con esta aventura

LOVE MACHINE

Envía **LOVEJGO** seguida de un espacio y tu **Nick** al **5354** y te presentaremos a la persona que estás buscando. Ej: **LOVEJGO DULCINEA**

DIANA

5354



¿Quieres conocer a mis amigas?

Envía **DIANA** al **5354**

MEMOLAS CHAT

Cientos de amigos te están esperando.
Chatea con la gente más divertida.

Envía **MEMOLAS** al **5354**

Coste por mensaje 0,90 Euros + IVA

LOGOS: Nokia 3210, 3310, 3330, 5110, 5210, 5510, 6110, 6210, 6250, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 9110.
MELODIAS: Nokia 3210, 3310, 3330, 5110, 5210, 5510, 6110, 6210, 6250, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 9110. Motorola V50, V66i, V60i, V100, V2288, V8088, Timeport 250, Accompli A008, T-191, T-192, T-192m. Alcatel 311 (soft 102), 511. Ericsson T20s, T29s (R2), T39, R520 (R2), T65, T68.



nuevo

Criaturas

Los experimentos fallidos de **Umbrella** nos tienen reservadas múltiples sorpresas, como escorpiones y cienpiés gigantes. Y también la aparición de espeluznantes seres ya conocidos por todos como **Tyrant**, los cuervos o los implacables *Hunters*.





Los incidentes comienzan cuando el Ecliptic Express es atacado por una furiosa plaga de sanguijuelas en la espesura de Raccoon Forest.



*Además de **Rebecca Chambers** y **Billy Coen**, en Biohazard 0 aparecen personajes como **William Birkin** (RE2) y **Albert Wesker** (RE y RE: Code Veronica). Entre las nuevas incorporaciones hay un misterioso vengador.*







Biohazard Ø

El «Episodio I» de la saga más veterana del Survival H

Género > Survival Horror Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

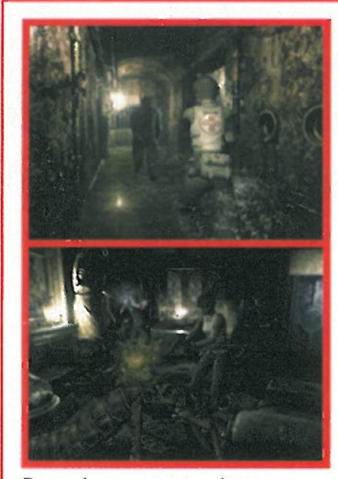
Shinji Mikami le ha cedido el testigo a **Hiroyuki Kobayashi** como productor de la segunda entrega de *Biohazard* para **GameCube**. Es el título que da origen a toda la saga, el Episodio I de *Biohazard*, protagonizado por **Rebecca Chambers**, que ya apareciera en *Resident Evil*, y **Billy Coen**, un convicto que viaja en el tren que sirve de escenario para el primer tramo del juego. La principal novedad reside en la posibilidad de controlar a los dos personajes alternativamente a lo largo de toda la aventura, incluso pueden compartir sus pertenencias si se encuentran en la misma habitación. Cada uno de ellos posee unas características determinadas, la chica es capaz de mezclar hierbas y elementos químicos, mientras que **Billy** resultará más apropiado para tareas que requieran el uso de la fuerza bruta. Otra noticia importante es que desaparecen los baúles, ahora podemos abandonar un objeto en cualquier lugar del mapeado para recuperarlo posteriormente. El apartado gráfico nos ofrece el mismo espectáculo de sombras y luces que tuvimos la oportunidad de contemplar en el *remake* del primer capítulo de la serie para **GameCube**. Escenarios en 2D decorados con multitud de detalles, cortinas que ondean al viento, botellas de vino rodando al compás del traqueteo del tren y otros elementos dispuestos para elevar el grado de inquietud del jugador. El argumento nos sitúa justo antes de los hechos acontecidos en el primer *Resident Evil*,

> El diseño de las criaturas de Biohazard 0 supera a cualquier monstruo aparecido en capítulos anteriores de la serie Resident Evil



Biohazard 0 nos da las claves para comprender cómo se inició la propagación del T-Virus

En pareja



Por primera vez en la saga conducimos a dos personajes a la vez. Es posible controlarlos alternativamente a voluntad, para cooperar o separarse si así lo precisa la ocasión.

orror para GameCube



cuando el *Bravo Team* inspecciona *Raccoon Forest*. **Rebecca** consigue abrirse camino hasta la *Marcus Mansion*, uno de los laboratorios secretos de **Umbrella**. Después, el hilo argumental nos irá descubriendo insospechados giros en la historia de la saga y del origen del T-Virus en una compacta mezcla de aventura y acción. **Capcom** tiene previsto poner el juego a la venta en **Europa** el 7 de marzo de 2003. **R. DREAMER**

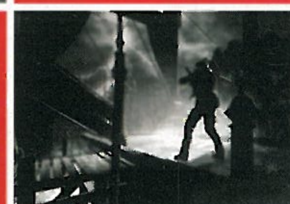
Los puzzles cobran suma importancia en esta entrega.

Biohazard 4

Género > Survival Horror Formato > Mini DVD-ROM
Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

Durante el pasado mes de noviembre **Capcom** desveló cinco nuevos títulos para **GameCube**, desarrollados por su grupo desarrollador **Studio 4** dirigido por **Shinji Mikami**. Dentro del quinteto destacaba la presencia de ***Biohazard 4***, el capítulo más esperado de toda la saga. Después de tener que conformarnos con versiones para diferentes formatos y el excelente *remake* del primer *Resident Evil* para **GameCube**, la compañía japonesa presentó el primer vídeo con imágenes de ***Biohazard 4***. Aunque su desarrollo se lleva bajo el secretismo más absoluto, pudimos averiguar que el protagonista será **Leon S. Kennedy**, uno de los protagonistas de *Biohazard 2*. La aventura transcurre en lo más profundo del corazón de **Umbrella**, creadora del T-Virus. Nada bueno le depara al policía, que sólo podrá luchar por su supervivencia. Poco más se dignaron a decir los responsables del juego, aunque aseguran que están dando vida a un nuevo estilo de *Survival Horror*. **R. DREAMER**



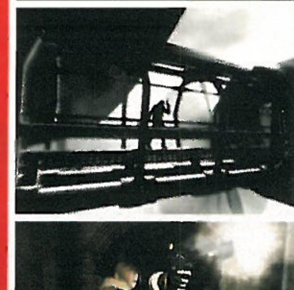






Biohazard 4 contará con un impresionante entorno gráfico tridimensional con el mismo grado de detalle que Resident Evil y Biohazard 0 para GC. Espectaculares efectos de iluminación y partículas que prometen dar forma a un juego que no quedará en el olvido.









ESPECIAL JUEGOS DE TERROR

PS2 PLAYSTATION 2

Clock Tower 3

Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Sunsoft

Capcom está copando el *Survival Horror*. El próximo año pondrá a la venta *Clock Tower 3*, la última entrega de una de las sagas con más solera en este género. La historia nos sitúa en el papel de **Allyssa**, una joven estudiante, que en un hotel de **Londres** recibe la visita de un extraño personaje. Entonces descubrirá que sus antepasados se dedicaban a combatir el mal y comenzará una trepidante aventura viajando a diferentes épocas. Cada una le depara el enfrentamiento con una encarnación del mal. Una barra de pánico nos indicará el nivel de pavor de la protagonista, que puede llegar a perder el control y ser víctima de los monstruos que la atormentan. R. DREAMER



Silent Hill 3

Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Konami



*Nuevos personaje y una historia de las que hacen época en **Silent Hill 3**.*

La saga que además de inquietarnos consiguió sembrar de angustia nuestros corazones regresa al panorama de actualidad con la aparición de su tercer capítulo. Por primera vez, un *Silent Hill* estará protagonizado por una mujer y rompiendo con la tradición no está buscando a nadie en la misteriosa ciudad que da nombre a la serie. Todo comienza cuando **Heather** se encuentra de compras y de repente aparece en un siniestro mundo alternativo a nuestra realidad. A partir de ese momento, su única preocupación consistirá en mantenerse sana y salva de las grotescas criaturas de pesadilla que habitan las sombras. Uno de los puntos fuertes, como viene siendo habitual en ediciones pasadas, es la banda sonora. De nuevo, **Akira Yamaoka** nos deleita con melancólicas composiciones que se adaptan como un guante al tono opresivo del juego. Además, para el presente episodio se va a utilizar un nuevo sistema de sonido envolvente en lugar de las librerías de S-Force 3D. **Konami** no ha hecho oficial la fecha de lanzamiento para **Europa**. R. DREAMER

Biohazard Network

Género > Survival Horror Formato > DVD ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom

*La próxima entrega de Resident Evil para **PlayStation 2** nos embarcará en una aventura On-line para cuatro jugadores.*

El anuncio oficial de **Sony** sobre sus planes para el juego en red de banda ancha, hace presagiar que *Biohazard Network* no va a demorarse una eternidad en llegar a **Europa**. Los acontecimientos tienen lugar entre *Resident Evil 2* y *3*, cuando el T-Virus se propaga como la peste por *Raccoon City*. En ***Biohazard Network*** tendremos la oportunidad de seleccionar entre ocho personajes, lo que nos llevará a descubrir diferentes secuencias y acontecimientos dependiendo del perfil de cada uno de ellos. La aventura admite un total de cuatro jugadores simultáneos, siendo la máquina la responsable de controlar al cuarteto restante. **Capcom** asegura que ***Biohazard Network*** no se asemeja a ningún otro título *On-line* del mercado. Determinadas situaciones requerirán un espíritu cooperativo,



aunque a veces no quedará más remedio que lanzarse en solitario a la aventura. Este año se pondrá a la venta en **Japón**. R. DREAMER

ESTE DICIEMBRE, 4 ESTRENOS DE CINE PARA LA PEQUEÑA PANTALLA.



SPLINTER CELL | EL SEÑORDE DE LOS ANILLOS™ | 007 NIGHTFIRE | HARRY POTTER

Estas 4 fantásticas novedades se unen a una larga lista de juegos apasionantes ya disponibles. Si no tienes una Xbox, se te acabaron las excusas.

A la venta en El Corte Inglés

XBOX

www.xbox.com/es SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

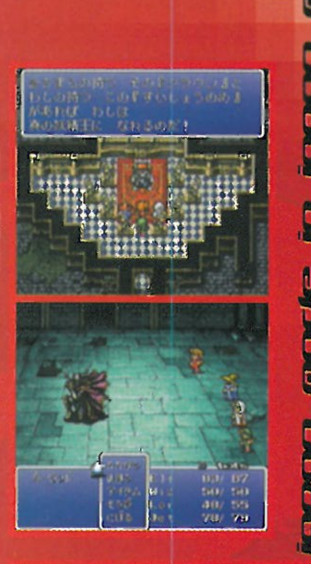
japan made in japan

Final Fantasy I



FINAL FANTASY
PUSH ANY BUTTON
© 1987,2000,2002 SQUARE CO., LTD. All Rights Reserved.

*En el primer **Final Fantasy** contaremos con dos niveles de dificultad.*

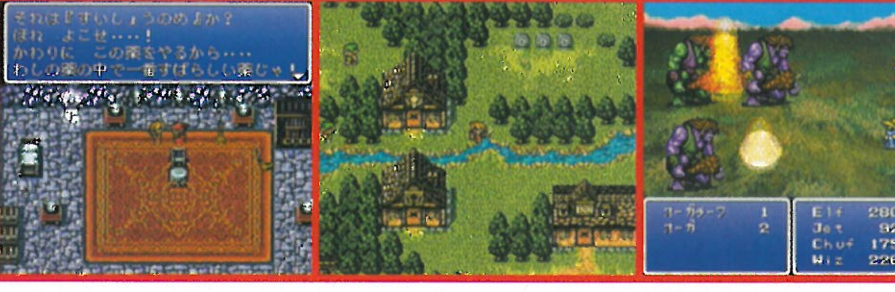






Squaresoft recupera el legado de los dos primeros FF de Famicom y los recrea en PSone





*A diferencia de la versión de 8 bits para **NES**, los combates de estas ediciones renovadas cuentan con efectivos escenarios de fondo y magias a la usanza de los juegos de 16 y 32 bits.*

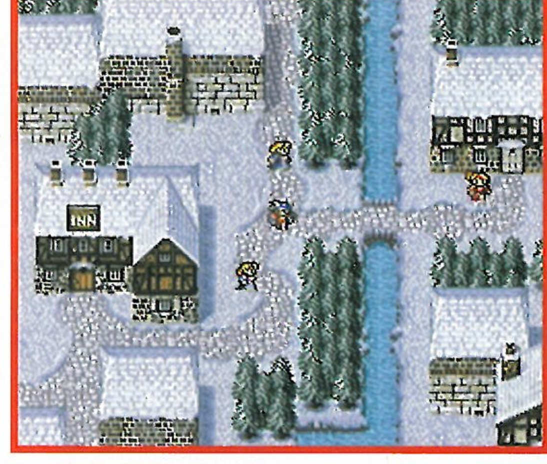
Tras su aparición en WonderSwan Color, Squaresoft

Género > RPG Formato > CD-ROM Compañía > Squaresoft Programador > Squaresoft

Las leyendas nunca mueren y menos si alcanzan la grandiosidad que ha caracterizado a todas y cada una de las entregas de la saga *Final Fantasy*. **Squaresoft** lo tiene claro y lejos de perderse en gloriosas epopeyas futuras del calibre de *Final Fantasy X-2* o *FFXII* se permite el lujo de echar un cálido y melancólico vistazo al origen de su intachable trayectoria lúdica, ni más ni menos que al primer y segundo capítulo de la serie. Recordad que el primer *Final Fantasy* salvó de la quiebra económica a **Square** y que por esa razón fue bautizado con ese rotundo y premonitorio nombre que tan buenas vibraciones nos produce hoy día. El formato elegido para este bienaventurado regreso ha sido, lógicamente, la arquitectura de 32 *bits* de **PSone**, aunque es de justicia señalar que el origen de estos dos *remakes* de **Famicom** provienen de los *Final Fantasy I* y *II* de **WonderSwan Color**. Para celebrar este acontecimiento tan especial, **Squaresoft** puso a al venta el pasado 31 de octubre un *pack* especial, *Premium Pack*, que incluía un estuche de considerable tamaño, engalanado con una magistral ilustración de **Amano**, los dos juegos y tres muñecos articulados. Si obviamos la ligera comodidad por parte de **Square** de haber convertido el código de **WonderSwan Color** a **PSone** nos encontraremos con una actualización sobresaliente de ambos mitos lúdicos. El apartado gráfico ha evolucionado considerablemente, no olvidemos que ya han pasado 15 años, pero se ha mantenido el maravilloso sabor 2D que dejaron los capítulos cuarto, quinto y sexto. La simplicidad de los escenarios y mapeados permanecen, pero ahora se dan cita numerosos matices que nos obligarán a mirar con añoranza cada una de sus localizaciones y recrearnos en el reposado futuro de un videojue-

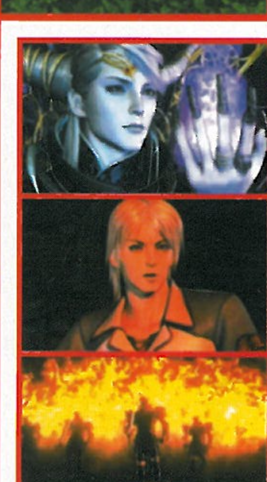
y II

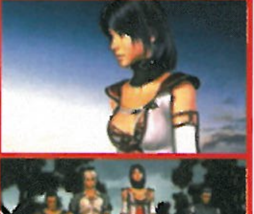




*Pese a su extremada sencillez todos los escenarios de **Final Fantasy II** poseen ese carisma entrañable de los clásicos RPG 2D de la pasada década. La posada, las tiendas, la iglesia, el pub...*

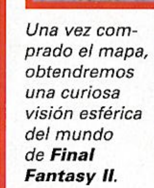








*La intro de **Final Fantasy II** además de bien hecha, sirve de perfecto prólogo para el inicio de la aventura.*



*Una vez comprado el mapa, obtendremos una curiosa visión esférica del mundo de **Final Fantasy II**.*





edita en PSone los dos primeros Final Fantasy

go pasado. Los combates han ganado en espectacularidad, en el *FF* original no había ni escenarios para las batallas, y ahora tanto los enemigos como los protagonistas tienen más peso y carisma. Asimismo se ha incluido en cada juego un bella intro de alta calidad que sirve de perfecta antesala a lo que nos espera. Otro apartado que ha sabido crecer con madurez es el sonoro, ya que se han recreado las melodías de **Famicom** y **WonderSwan** **Color** pero adaptadas al potente chip de sonido de **PSone**, dando como resultado un apartado audio brillante con composiciones embriagadoras y *crystal clear samples* para los efectos de sonido. El acceso a menús, los diálogos y trama argumental, los comandos de los combates, las opciones de salvar y cargar y todo el entramado que sirve de conexión con el usuario también han sido actualizados completamente, haciendo de cada uno de estos dos capítulos de *FF* una auténtica delicia jugable ornamentada con los sabores más clásicos y aromáticos del género. Los años no pasan para las obras maestras y los dos primeros capítulos de la gran saga de **Square** merecerían descansar en las vitrinas del mejor museo del mundo. Y la buena noticia es que en primavera verán la luz en Estados Unidos, por lo que es más que posible que Europa sea otro de sus destinos... **THE ELF I & II**

Las comparaciones son... maravillosas

FAMICOM | **PSONE**

Final Fantasy I 1987-2002



Final Fantasy II 1988-2002



supernovo

Entre las nuevas habilidades de **Dante**, destaca la posibilidad de caminar por las paredes. Muy útil para esquivar y sorprender a grupos de enemigos.

Del infierno

Del mismísimo averno parecen sacadas las criaturas de ***Devil May Cry 2***. Auténticas pesadillas vivientes dispuestas a atormentar a **Dante** y **Lucia** durante el juego. Su aspecto resulta mucho más inquietante que en la primera entrega y sus patrones de ataque pondrán a prueba la habilidad de ambos protagonistas que tendrán que agotar todo tipo de recursos para salir victoriosos.

Dante conserva la capacidad de convertirse en demonio, aunque su aspecto resulta mucho más amenazador que en la primera parte.

Devil

Regresa el héroe con más estilo de PS2

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón



La principal novedad del juego reside en la aparición de **Lucia**, protagonista junto a **Dante**.

Capcom nos deslumbró a todos con la aparición de *Devil May Cry* para **PS2**. La llegada de la segunda entrega no contará con el factor sorpresa, el público ya tiene una idea preconcebida de cómo debe ser la continuación de las aventuras de **Dante**. La compañía japonesa ha hecho todo lo posible por incluir alicientes manteniendo el estilo del primer título. Y lo ha conseguido, aunque a primera vista pueda parecer todo lo contrario. Para empezar, en esta ocasión **Dante** cuenta con una compañera llamada **Lucia** que el jugador podrá seleccionar. En cuanto al joven de modales rudos, continúa siendo tan descarado y temerario como siempre. Pero sus creadores le han provisto de una serie de habilidades que convierten cada combate en todo un espectáculo. Ataques aéreos, nuevas estocadas o la capacidad de caminar por las paredes son algunas de las características que adornan la forma de combatir de nuestro héroe. Por supuesto, el apartado gráfico también ha sufrido una notable mejora respecto a la anterior edición. La notable abundancia de escenarios exterio-

En esta ocasión Dante contará con la ayuda de una bella y letal mujer, Lucia



SUPERSLASH
Dante ha mejorado su técnica de espadachín pudiendo ejecutar mortales golpes para dañar a varios enemigos a la vez.

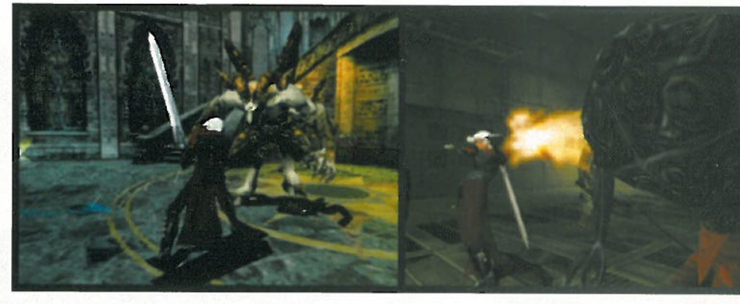


ATAQUES AÉREOS
El doble salto de **Dante** se convertirá en un fiel aliado para lanzar devastadores ataques a enemigos voladores. Desde espadazos combinados con patadas, a sabrosas raciones de plomo como se muestra en la pantalla superior. Sin duda, todo un espectáculo.



CON CLASE
Ahora **Dante** es capaz de disparar a dos objetivos simultáneamente, dirigiendo cada pistola en una dirección diferente.





Devil May Cry mantiene el marcado estilo de la primera entrega aderezado con un aluvión de novedades



Madera de héroe

Diestro con la espada, rápido con el gatillo y sin pelos en la lengua, podríamos calificar a **Dante** como el «Clint Eastwood» del videojuego. Nada le detiene y su linaje de cazador de demonios se pone en evidencia una vez más en esta segunda entrega de *Devil May Cry*.



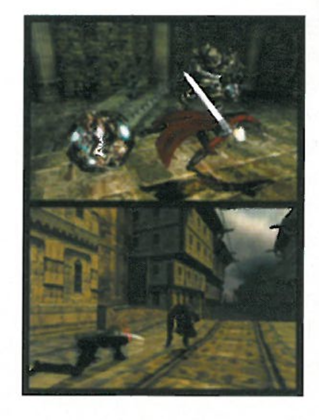


La aventura se localiza en dos áreas muy definidas. Una es una ciudad moderna repleta de rascacielos al estilo de Gotham. La otra es una urbe europea con edificios más clásicos.

May Cry 2

protagonizando una espectacular secuela

res nos deparará increíbles panorámicas e inquietantes ángulos de cámara. El juego transcurre en dos zonas bien diferenciadas. Una ciudad moderna que recuerda el estilo de *Gotham* y otra muy semejante a una típica capital de provincias europea, con edificios monumentales y casas viejas. Cualquiera de los dos entornos se prestan a la contemplación del concienzudo trabajo con el que se han representado. Capítulo aparte merecen las criaturas, con un diseño dantesco y unos patrones de ataque que exigirán un control total de los protagonistas para alcanzar la victoria. Se mantiene la capacidad de **Dante** de transformarse en demonio, aunque ahora posee un aspecto mucho más contundente. El lanzamiento del juego en **Europa** está previsto para el próximo mes de marzo, mientras tanto os mantendremos informados al detalle. R. DREAMER



***Dante** ha entrenado duro para adquirir y depurar sus habilidades en **Devil May Cry 2**.*

supernuevo

Mortal Kombat
Deadly Alliance





Scorpion, uno de los luchadores más carismáticos de la saga, utilizará su arpón para realizar su espectacular fatality.

Modo Konquest

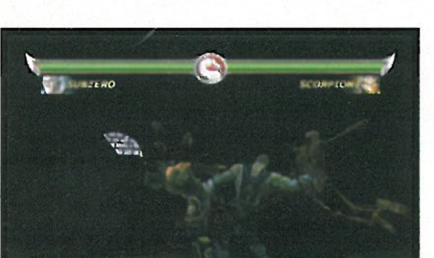
A modo de tutorial, en esta modalidad tendremos que completar un total de 240 misiones diferentes, repartidas entre los 21 personajes seleccionables.





La nueva generación de la lucha más gore

Género > Beat'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Midway País > Estados Unidos



Los famosos fatalities harán aparición en esta nueva versión de Mortal Kombat, aunque ahora cada personaje sólo podrá realizar uno.

Mientras John Tobias prepara el lanzamiento de su esperado *Tao Feng* para **Xbox**, **Ed Boon**, artífice junto a **Tobias** del fenómeno *Mortal Kombat*, crea con la ayuda de un reducido equipo de desarrollo la entrega más completa y jugable de la sangrienta saga. Al igual que en *MK4*, en ***Deadly Alliance*** se han sustituido los gráficos bidimensionales digitalizados por un entorno poligonal, cuya calidad podría rivalizar con la de títulos de la talla de *Virtua Fighter 4* o *Tekken 4*. La novedad más significativa de ***MK:DA*** ha sido la desaparición de una buena cantidad de *fatalities* (ahora sólo hay uno por personaje) en favor de una jugabilidad más técnica y un desarrollo más dinámico en los combates. Cada uno de los 21 luchadores posee tres diferentes técnicas de lucha que podremos intercambiar en cualquier momento del combate, incluso en mitad de un *combo*. ***Deadly Alliance*** incluye un original sistema para descubrir los 267 extras que atesora el juego, la mayoría basados en el intercambio de monedas conseguidas en los combates normales y en el nuevo modo *Konquest*. DOC

En Mortal Kombat: DA al fin se ha dado más importancia a los combos que a los fatalities

ESTE ENERO, 4 ESTRENOS DE CINE PARA LA PEQUEÑA PANTALLA.



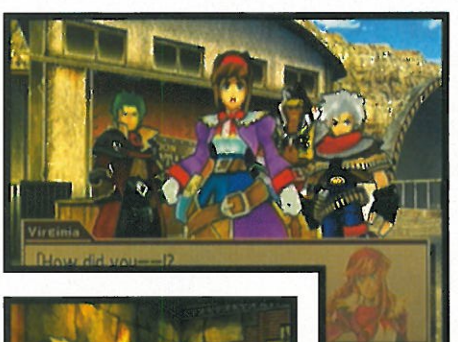
4 nuevos juegos para que corras en Sega GT o controles el tiempo en Blinx.
Porque con Xbox tienes más de 150 juegos para tu pequeña pantalla.

www.xbox.com/es

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

supernuevo

Wild Arms 3



*Los cuatro protagonistas de **Wild Arms 3**, **Virginia**, **Clive**, **Jet** y **Gallows** tienen personalidades muy diferenciadas.*



El look de los menús es muy similar al de los anteriores Wild Arms.



La principal novedad es el estilo gráfico cell-shading



4 Protagonistas

El elenco de protagonistas asciende a cuatro, respecto a los tres de las dos entrega anteriores. Cada uno tiene su prólogo jugable.





INTRO
La secuencia de introducción muestra escenas de animación de gran calidad.



INVOCACIONES
Reciben el nombre de Arcana y muchas de ellas ya aparecieron en anteriores ediciones.



EL MAPA
Si pulsamos Cuadrado realizaremos un barrido esférico para encontrar nuevas localizaciones.



La legendaria saga RPG retorna a Europa

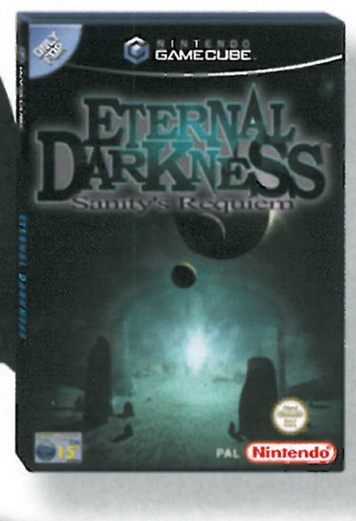
Género > RPG Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E./Ubi Soft Programador >Mediavision País > Japón

Las vastas y desérticas llanuras de **Filgaia** vuelven a mostrarse ante nosostros gracias a la tercera entrega de *Wild Arms*. Esta saga que ha escapado siempre de todo tipo de alardes tecnológicos en pos de un marcado y acojedor clasicismo se ha convertido en un claro referente para los amantes de los *RPG*. Tras el gran éxito de la primera parte, con unas cifras de venta en **Europa** que sobrepasaron las 130.000 unidades y una segunda edición que jamás vio la luz en nuestro continente, **Ubi Soft** será la encargada de distribuir en los territorios PAL a partir del mes de enero el tercer capítulo. El escenario de ***Wild Arms 3*** vuelve a ser una desolada y yerma **Filgaia**, que mezcla el salvaje Oeste con anacrónicos elementos fantásticos, y los protagonistas ascienden a cuatro en esta ocasión (**Virginia**, **Clive**, **Jet** y **Gallows**), cada uno con su personalidad y prólogo jugable propios. El estilo gráfico recurre al *cell-shading* (*Klonoa, Auto Modellista*...) siendo la evolución más importante de esta tercera parte, en la que permanecen presentes los clásicos ingredientes de la saga: una banda sonora de ensueño, una *intro* de alta calidad, combates a la vieja usanza con algunos elementos innovadores, ingeniosos *puzzles*, invocaciones Arcana, la utilización de los *Tools*... En fin, todos esos elementos que nos hicieron disfrutar con uno de los mejores *RPG* creados hasta la fecha para **PSone**. **Ubi Soft** nos ha confirmado que no estará traducido al castellano pero nos aguardan más de 50 horas de juego acompañados por un *RPG* de pura cepa, un estilo gráfico peculiar y colorista y una colección de melodías elaboradas por **Michiko Naruke** que marcan la diferencia. Dentro de un mes nos vemos en **Filgaia**. THE ELF



Dale caña a tu Nintendo GameCube.







Super Mario Sunshine™



StarFox™ Adventures
Dinosaur Planet™



Mario Party™ 4







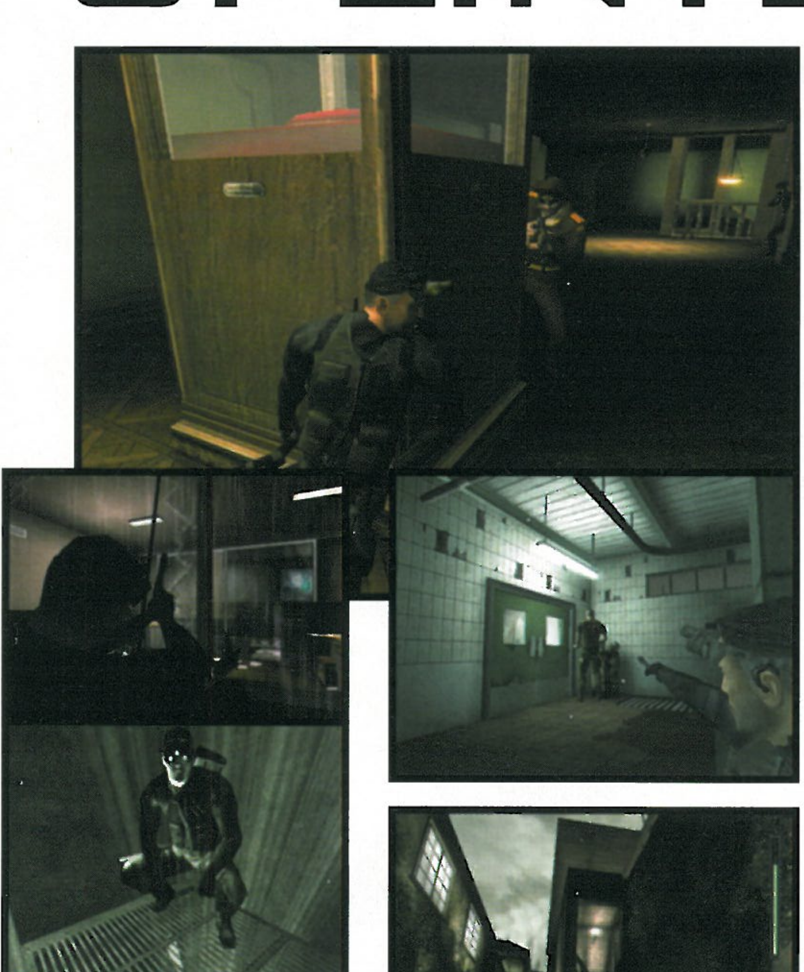



Life's a game
www.nintendo.es



SPLINTER CELL

El género del Espionaje Táctico arranca en Xbox de la mano de Ubi Soft con el que, posiblemente, sea el título mejor programado y más espectacular jamás creado para la máquina de Microsoft.



Sam Fisher posee unas útiles gafas, que podrán activarse como visión nocturna (en la pantalla) y como gafas de visión termal. El efecto gráfico en ambos casos resulta impresionante.

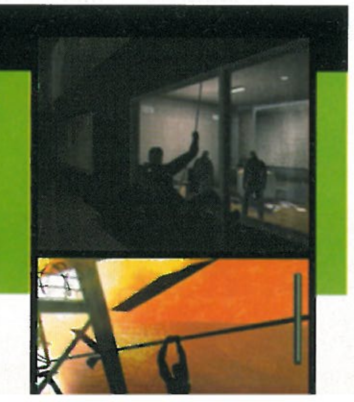
Desde la aparición de *Metal Gear Solid*, muchos han sido los títulos que han intentado imitar su original desarrollo, pero ninguno de ellos ha presentado un planteamiento tan original en el género del Espionaje Táctico como ***Splinter Cell***. El título de **Ubi**, ganador de premios como «Juego Del E3 2002», nos pondrá en la piel de **Sam Fisher**, un *Splinter Cell*, o lo que es lo mismo, un agente en solitario respaldado por un grupo de estrategas capaz de llevar a cabo cualquier tipo de misión. El desarrollo del título mezcla elementos de juegos como *Metal Gear Solid 2* o *Hitman 2*, poniendo en escena unos enemigos de altísima inteligencia artificial, capaces de reaccionar ante cualquier detalle sospechoso (ruidos, huellas, etc.) y unos escenarios de enrevesada arquitectura, que pondrán a dura prueba las capacidades físicas del protagonista. El diseño de los niveles plantea pequeños enigmas a cada paso, que sólo podremos resolver ayudándonos del entorno. Así, tendremos que avanzar agarrados a una tubería, subir por una alambrada y hasta rebotar en las paredes para alcanzar más altitud. El agente **Sam Fisher** es ca-



Sam Fisher podrá interactuar con casi todos los elementos que pueblan el escenario. Podrá accionar interruptores (para apagar las luces), investigar datos de cualquier ordenador, destruir cámaras de vigilancia, etc. Incluso podremos recoger botes vacíos o botellas para lanzarlas y distraer a todos los enemigos.

Acción ilimitada

Sam Fisher es capaz de realizar decenas de diferentes acciones. Entre ellas destacan la posibilidad de hacer *rappel*, *split jump*, pegarse a las paredes y apuntar, utilizar a los enemigos como escudos humanos, etc.





Entre las acciones posibles, **Sam Fisher** tiene la posibilidad de manejar todo tipo de ordenadores para extraer datos y documentos importantes para la misión.



Todo en Splinter Cell ha sido creado imitando la realidad, desde los movimientos y las acciones de Sam Fisher hasta los espectaculares efectos de iluminación

VISIÓN TERMAL
En cualquier momento podremos hacer uso de las gafas de visión nocturna y termal.

ARMAMENTO
Cada misión del juego requerirá de un tipo de armamento diferente e insustituible.



I. A.
La inteligencia de los enemigos les llevará a seguir indicios como huellas o sonidos.

paz de realizar cualquier tipo de acción imaginable, desde saltar, agacharse o avanzar a hurtadillas, hasta utilizar a cualquier oponente como escudo humano (y sonsacarle información), apoyar los pies en las paredes de un pasillo para pasar desapercibido e incluso bajar de una azotea haciendo *rappel* para, posteriormente, entrar en el edificio haciendo añicos una de las ventanas. El desarrollo ideado por **Ubi Soft** te obligará a avanzar sigilosamente, ocultándote en las sombras, mientras eliminas cualquier tipo de amenaza y recoges información de diferentes puntos. El motor gráfico de ***Splinter Cell*** no sólo está a la altura de las posibilidades jugables, sino que las supera con creces. Evolucionado desde el *engine* 3D de *Unreal*, el motor de ***Splinter Cell*** presenta unos escenarios gigantescos, con un nivel de detalle que lo acerca a la realidad más de lo que ningún otro título ha estado nunca, y una gestión de los efectos de iluminación que se encuentra a años luz de cualquier juego aparecido hasta la fecha. Cada pequeña fuente de luz (y su correspondiente sombra), se verá proyectada en tiempo real, de la forma más creíble, sobre cualquier elemento del entorno, incluidos todos los personajes. Completando el que puede convertirse en el mejor título para **Xbox** creado hasta la fecha, ***Splinter Cell*** incluye 11 vídeos del *Making Of* del juego y voces y textos en castellano. DOC

Efectos de iluminación

El motor gráfico de ***Splinter Cell*** muestra los efectos de luz más realistas e impresionantes que jamás se han visto en un videojuego. Las rutinas de iluminación y sombreado diseñados por los gráfistas de **Ubi Soft** acercan el apartado visual de ***Splinter Cell*** a la realidad como ningún otro juego lo había conseguido nunca. Los efectos más llamativos son los del sol y las llamas.



Género > Espionaje Táctico Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Jugadores > 1
Misiones > 10 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card/HD [469 Bloques]

GRÁFICOS 9,6
Splinter Cell presenta un motor gráfico de una calidad no alcanzada aún por ningún otro juego bajo ningún soporte. Lo mejor de su *engine* 3D es la gestión en tiempo real de los efectos de iluminación.

MÚSICA / FX 9,3
La banda sonora dinámica se ajustará en tiempo real a los acontecimientos en el juego. Todas las voces están en perfecto castellano; la más llamativa es la de **Sam Fisher**, doblada por **David Rocha** (McGiver).

JUGABILIDAD 9,4
Splinter Cell da una libertad de acción que ningún otro título similar ha dado nunca. El desarrollo de los niveles, la inteligencia artificial de los enemigos, el control del personaje... Todo es perfecto.

DURACIÓN 9,3
Cada una de las diez misiones que componen el juego te llevará entre una y tres horas completarla. Una vez terminada la aventura, con **Xbox Live** tendrás la posibilidad de descargar nuevos escenarios.

XBOX

9,5 GLOBAL

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

007: NIGH

Coincidiendo con el 40 **aniversario** del nacimiento del **personaje** de Ian Fleming, Electronic Arts lanza la **segunda** aventura creada **exclusivamente** para el universo **lúdico** protagonizada por el agente **007**, James Bond.



***Kiko**, uno de los personajes decisivos en el desenlace de nuestra aventura.*

Pierce Brosnan protagoniza el segundo título basado en la más famosa obra de **Ian Fleming**, creado exclusivamente para consola. ***NightFire*** sigue las pautas impuestas por su predecesor, *Agente En Fuego Cruzado*, con un vertiginoso desarrollo que alterna niveles pertenecientes al género *shoot'em-up* 3D con escenarios basados en la simulación aérea o la conducción. Durante la aventura, **Bond** tendrá la posibilidad de manejar todo tipo de artilugios, desde su nuevo *Aston Martin*, capaz de convertirse en un sofisticado submarino, hasta el cañón láser y el lanzamisiles de una peculiar avioneta (tripulada por **Zoe Nightshade**). El control y la jugabilidad de ***NightFire***, que en alguna ocasión recuerda al genial *TimeSplitters 2*, ha sido mejorado considerablemente con respecto a su antecesor (independientemente del tipo de nivel), dejando atrás la monotonía de ciertos escenarios de *Agente En Fuego Cruzado* y añadiendo dinamismo a su desarrollo, así como ciertos matices estratégicos (en los niveles *shoot'em-up* 3D), aunque en alguna ocasión la detección de impactos en los enemigos nos seguirá ju-

007: NightFire une varios géneros en un sólo título lleno de acción y de factura impecable

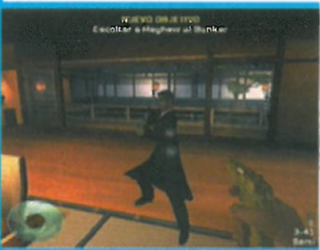




Como se puede apreciar en la imagen, si recibimos un impacto, los bordes de la imagen se tornarán de un color rojizo.



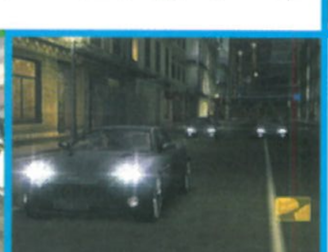
El trineo será conducido automáticamente (por un NPC), mientras que el jugador tendrá que hacerse cargo de los dos tipos de armas utilizables (lanza-misiles y ametralladora).



Modo Multiplayer

Esta nueva creación de **Eurocom** incluye un completísimo modo Multijugador para hasta 4 personas (a través de *split-screen*). En él podremos seleccionar entre 13 diferentes modalidades (CTF, Demolición, Asesinato, Protección, etc.) e incluso asignar el control de tres *bots* a la CPU (para jugar al modo *DeathMatch* con un jugador).

TFIRE





Los efectos de iluminación han sido cuidados al máximo. Como véis en la pantalla, el fogonazo de un arma afecta a todo el entorno.

gando malas pasadas. Mientras el sistema para apuntar manualmente nos proporcionará una precisión absoluta, el *auto-aim* nos obligará en ocasiones a malgastar hasta un cargador entero intentando eliminar al oponente más normalito. Junto al completísimo y extenso modo Historia, los programadores de **Eurocom** han creado un modo Multijugador para hasta 4 personas simultáneamente al que no le falta de nada; desde el clásico CTF hasta modos como Demolición o Asesinato (hasta un total de 13 diferentes). El *engine* 3D que posee ***NightFire*** representa una grandísima evolución con respecto a *007:AEFC*, pues aunque mantiene ese inconfundible aspecto colorista y sólido, hace gala de unas texturas de gran calidad (sobre todo en el caso de la versión **Xbox**), de un *frame rate* mucho más estable (con la versión **PS2** como ejemplo) y de una gran diversidad de efectos de partícu-las (aspecto en el que **GameCube** es capaz de superar a sus competidoras). Su potente motor gráfico y lo espectacular de su desarrollo convierten a ***007: NightFire*** en un gran título, tanto para los amantes de los juegos de acción, como para los amantes de las películas de *007* y, sobre todo, para los expertos de los *shoot'em-up 3D*, que encontrarán en esta nueva entrega un desafío mucho más complejo y variado que en *007:AEFC.* ➡ DOC



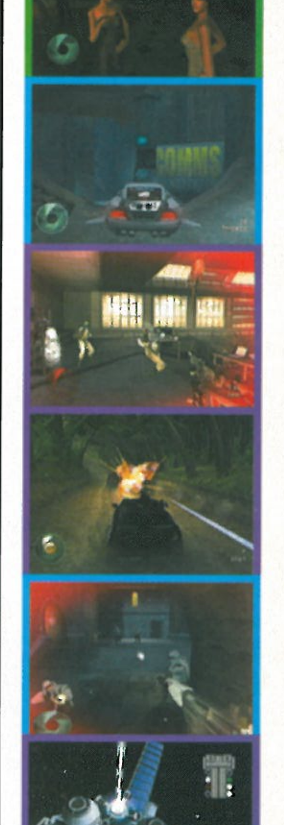



El primer nivel servirá como improvisado Tutorial. En él tendremos que rescatar a la bella **Dominique** con nuestro Aston Martin y neutralizar un camión lleno de explosivos.

VEHÍCULOS
Bond tendrá la posibilidad de utilizar un sinfín de artefactos, desde su *Aston Martin* hasta un trineo.

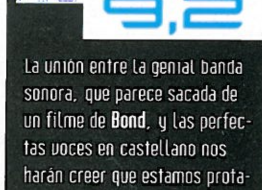
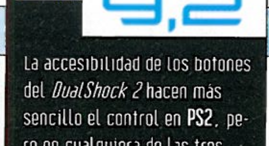
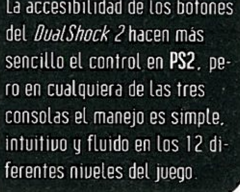
GADGETS
Q tendrá preparados diversos artefactos como un reloj-láser, visión termal o el decodificador de la pantalla.

ARMAMENTO
Podremos hacer uso de una buena cantidad de armas, desde la famosa *Walther PPK* hasta el lanzamisiles.



Género > Shoot'em-up 3D Formato > DVD-ROM / Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > Eurocom Jugadores > 1-4
Niveles de Dificultad > 3 Escenarios > 12 Modos Multiplayer > 13 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,1	9,2	9,1	9,0	9,2
Xbox	9,3	9,2	9,1	9,0	9,3
PS2	9,2	9,2	9,2	9,0	9,2





NightFire presenta un motor muy evolucionado con respecto a *Agente En Fuego Cruzado*. Sus características más llamativas son la calidad de todas sus texturas, sus efectos ambientales y su altísimo *frame rate*.

La unión entre la genial banda sonora, que parece sacada de un filme de **Bond**, y las perfectas voces en castellano nos harán creer que estamos protagonizando una de las entregas cinematográficas de la saga.

La accesibilidad de los botones del *DualShock 2* hacen más sencillo el control en **PS2**, pero en cualquiera de las tres consolas el manejo es simple, intuitivo y fluido en los 12 diferentes niveles del juego.

Completar los 12 escenarios y conseguir medalla en todos ellos nos llevará muchas horas. Además, la modalidad que nos mantendrá jugando meses es el completísimo Multijugador y sus 13 variantes.

MEJOR VERSIÓN



El impresionante motor gráfico de **Xbox** le hace ganar muchos enteros frente a sus competidoras.

a fondo PLAYSTATION 2

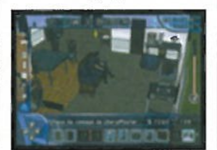
LOS SIMS

El juego más laureado y vendido de la historia del PC llega a PS2 con un nuevo motor gráfico y con novedades que hacen de Los Sims el mejor simulador.

Desde la aparición de *Sim City*, el pequeño grupo de programación que conforma **Maxis** ha ido consagrándose, juego a juego, como el más fructífero y experimentado en el campo de la simulación. Su título definitivo, *Los Sims*, aparecido hace más de dos años en **PC** y compatibles, llega ahora a **PlayStation 2** de la mano de **Edge Of Reality**. Siguiendo las pautas impuestas por **Maxis**, **EOR** ha logrado incluir la esencia que ha hecho famosa la saga *Sims* en **PC**, recogiendo en un solo título lo mejor de *Los Sims, Más Vivos Que Nunca* y *House Party*, a la vez que ha innovado la saga con un motor gráfico completamente diferente al clásico y con un sistema de control sencillo, intuitivo y mucho más adecuado para un juego creado para consola. El completísimo desarrollo de ***Los Sims*** te obligará a actuar en el juego como en la vida misma. Tendrás que construir tu casa, amueblarla, hacer



MINI-JUEGOS
Cada nivel completado de Lábrate... nos dará un nuevo minijuego.



COMPRA
Amuebla tu casa con tus elementos preferidos.

*Completando los objetivos del modo Lábrate Un Porvenir conseguiremos los 15 objetos exclusivos para **PS2**.*



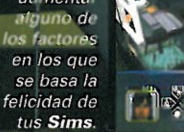


Lábrate Un Porvenir





Este es el modo creado especialmente para la versión PS2 de *Los Sims*. En él, tendremos que avanzar por diferentes niveles, completando un determinado número de objetivos como limpiar la casa, encontrar trabajo, etc.





*Cada uno de los elementos del juego servirán para aumentar alguno de los factores en los que se basa la felicidad de tus **Sims**.*



amigos, buscar un trabajo... Lo más importante en el juego es saber aprovechar el tiempo para mantener un equilibrio lógico entre todas las necesidades de tus **Sims** (como en la realidad). Cada acción elegida hará aumentar uno de los factores en los que se basa el estado de los personajes, mientras hace disminuir el opuesto. Así, si dedicamos nuestro tiempo a ejercitar el cuerpo, aumentaremos nuestra capacidad física (que ocasionalmente servirá para ascender en el trabajo), mientras desciende nuestra energía (que podremos aumentar durmiendo, echando una siesta en un sillón e incluso descansando en un *jacuzzi*). La versión creada exclusivamente para **PS2** presenta varias mejoras con respecto a *Los Sims* original, tanto en su desarrollo como en su aspecto visual. **Edge Of Reality** ha creado un entorno totalmente tridimensional, en el que todos y cada uno de los elementos del escenario han sido rediseñados, ya que en la versión original del juego lo único poligonal son los personajes. Las mejoras no acaban aquí, ya que tanto su desarrollo como su jugabilidad ha sido modificada para adaptarse al público al que va dirigido *Los Sims*. Se ha incluido un original modo de juego, Lábrate Un Porvenir, 15 nuevos objetos exclusivos para la versión **PS2**, siete minijuegos para dos jugadores y la posibilidad de jugar al modo clásico de *Los Sims* entre dos personas a través de un eficiente *split-screen* diagonal. Si te gustan los simuladores, ***Los Sims*** es el rey indiscutible del género. DOC



Al comienzo de Lábrate Un Porvenir viviremos en una mansión de ensueño (literalmente hablando).

Los sistemas de compra y construcción resultan aún más sencillos e intuitivos que en PC.



Si no cultivamos nuestra habilidad en la cocina con un buen libro, una simple cena podría provocar un incendio como el de la imagen, e incluso la muerte.



Maxis ha unido lo mejor de sus simuladores en Los Sims, el actual rey del género

Género > Simulador Formato > DVD-ROM Compañía > EA Programador > Edge Of Reality Jugadores > 1-2 Niveles > 6 Modos de Juego > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card [1.593 KB]

GRÁFICOS 9,0
El motor gráfico de ***Los Sims*** ha mejorado ostensiblemente con respecto a la versión original creada para **PC**. Tanto los personajes como los elementos que pueblan las casas son totalmente poligonales.

MÚSICA / FX 8,7
Durante cada una de las partidas jugadas a ***Los Sims*** seremos bombardeados con decenas de pequeños *jingles* y por conversaciones ilegibles, idénticas a las de la versión **PC**, dependiendo de nuestras acciones.

JUGABILIDAD 9,3
El control ha sido adaptado perfectamente a los *sticks* analógicos del *DualShock*. Lo mejor de este apartado es la posibilidad de jugar con dos jugadores en *split-screen* y el modo Lábrate Un Porvenir.

DURACIÓN 8,8
El modo Lábrate Un Porvenir proporciona unas 20/25 horas de juego, mientras que el modo clásico puede resultar casi infinito, con el añadido de jugarlo entre dos jugadores simultáneamente.



a fondo GAMECUBE

STAR WARS LAS GUERRAS CLON

LucasArts te invita a **participar** en la contienda bélica más **trascendental** de la saga Star Wars. Los caballeros **Jedi** y los clones de la república frente a los **separatistas** del Conde Dooku. La batalla por el control de la galaxia no ha hecho más que **comenzar**...

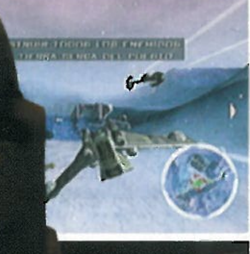




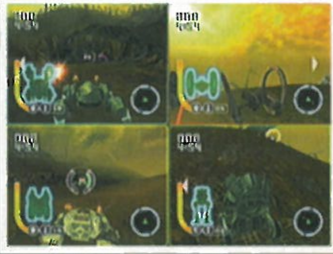


Las Guerras Clon ofrece 16 fases de pura acción en las que llegarás a controlar a Obi Wan, Mace Windu y Anakin, el futuro Darth Vader

Desde que **Obi Wan** y **Luke** hablaran de ellas en el *Episodio IV: Una Nueva Esperanza*, Las Guerras Clon han permanecido en el imaginario colectivo de los *fans* de *Star Wars*. 25 años después se nos brindó la ocasión de ver en cine el *Episodio II*, cuyos últimos 40 minutos reproducen la batalla de *Geonosis*, punto de partida de una decisiva contienda que marcó la caída de la República (y los caballeros *Jedi* que la defendían), y el auge de un nuevo orden bajo el puño de hierro del Emperador **Palpatine**. Por suerte, no tendrás que esperar al 2005, fecha de estreno del *Episodio III*, para conocer qué sucedió tras *Geonosis*, ya que **LucasArts** y **Pandemic Studios** te invitan a ser parte activa de Las Guerras Clon. Ya sea encarnando a **Mace Windu**, **Obi Wan** o **Anakin Skywalker**, combatirás a los separatistas del Conde **Dooku** recurriendo a toda la maquinaria bélica de la República, acompañando al ejército Clon en batallas multitudinarias frente a droides de la federación de comercio, *geonosianos* y otras facciones enemigas. Como ellos mismos aclaran en el *Making Of* incluido en el juego, el objetivo de **Pandemic** ha sido el de crear el equivalente terrestre de *Rogue Leader*, la obra maestra de **Factor 5**. A lo largo de 16 misiones y 6 planetas, el jugador tiene la oportunidad de pilotar todo tipo de vehículos de la República, desde una *Republic Gunship* hasta el bípedo AT-XT, antecesor del AT-ST imperial, e incluso una *Speeder Bike* como la utilizada por **Luke** y **Leia** en *El Retorno Del Jedi*. La









A la caza del extra

Resuelve las misiones *Bonus* y accederás a 9 extras diferentes: *Making Of*, bocetos, un juego para 4 jugadores en El Coliseo de *Geonosis*...



*Fuera del vehículo, **Anakin** demostrará su dominio del sable láser y La Fuerza...*

El AT-TE es el embrión del AT-AT, una de las «estrellas» de El Imperio Contraataca.

La aventura comienza en la batalla de Geonosis, justo donde acabó el Episodio II

mecánica, puro *shooter*, se asemeja a la de *Rogue Leader*, con la salvedad de desarrollarse íntegramente en tierra. También se diferencia por permitir la posibilidad de, en momentos concretos, combatir a pie, recurriendo a La Fuerza y al sable láser para destruir al enemigo. Al igual que la película de **Lucas**, el juego de **Pandemic** impresiona al jugador con apabullantes batallas en las que participan cientos de tropas y todo tipo de ingenios aéreos y terrestres. Y logra transmitir plenamente la sensación de caos y convence al jugador de ser sólo un elemento insignificante (aunque posteriormente decisivo) dentro de una contienda gigantesca. Deslumbrante a nivel gráfico y sonoro (aunque explota demasiado la Marcha Imperial de **John Williams**), *Las Guerras Clon* es un excelente *shoot'em-up*. No es rival para el carisma y la perfección técnica de *Rogue Leader*, pero supera a los dos *Starfighter*. En una Navidad, muy competitiva en cuanto a lanzamientos *Star Wars*, ***Las Guerras Clon*** es una buena elección. NEMESIS

Género > Shooter Formato > Mini DVD-ROM Compañía > LucasArts Programador > Pandemic S. Jugadores > 1-4 Misiones > 16 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

VEHÍCULOS



FIGHTER TANK
Será el vehículo que más utilizarás a lo largo de todo el juego. Potente y realmente veloz.



REPUBLIC GUNSHIP
Eficaz a la hora de transportar tropas, sus misiles pueden derribar objetivos en tierra o aire.



AT-XT WALKER
El antecesor del AT-ST incorpora un potente mortero y un escudo.



SPEEDER BIKE / STAP / MARU
Dos clásicos de la saga *Star Wars* y una bestia de carga importada por los *wookies*.

GRÁFICOS 9,0
Salvo algunos altibajos (el escenario de la persecución en *Speeder Bike* es un poco cutre) los gráficos son en general bastante buenos. Consigue reproducir el caos de la batalla de *Geonosis* del *Episodio II*.

MÚSICA / FX 9,2
LucasArts recurre por enésima vez al *score* de **John Williams** (acabarás saturado de tanta Marcha Imperial). El excelente doblaje al castellano (con las voces de la película) le hace subir muchos enteros.

JUGABILIDAD 8,8
El control de los vehículos es intachable. No se puede decir lo mismo a la hora de controlar, pie en tierra, al personaje. Las últimas misiones son un infierno en el que tu energía se evaporará en segundos.

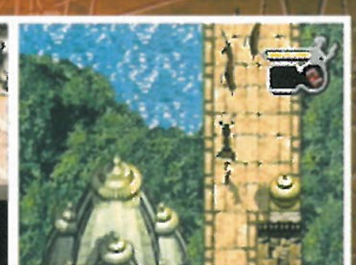
DURACIÓN 9,1
La búsqueda de los extras (especialmente uno de ellos: el combate en El Coliseo de *Geonosis* para 4 jugadores) alargarán tu interés por este juego, incluso después de superar la imposible fase final.



TOMB RAIDER: THE PROPHECY

Desde Suecia a Camboya, hasta las ruinas mayas, **Lara** impedirá que la Profecía concluya. Una **historia** muy en la línea de la saga, pero con **mejoras**.







*En **The Prophecy** hay infinidad de puzzles a resolver. En este caso, al aclarar un acertijo desvelaremos el orden de los objetos para que la tumba se abra.*

El espíritu de **Lara** ha resucitado. Parecía que la saga tocaba su fin... y sin embargo, utilizando el mismo esquema de la primera entrega, **Ubi Soft** presenta una increíble aventura en exclusiva para **GBA**. Muchos *puzzles*, muchos enemigos y sobre todo muchas tumbas que descubrir. Pero lo que le hace especial a este título es, sin duda, el apartado gráfico. Los fondos han sido pre-renderizados bajo enemigos y objetos en 3D. Lo cual ha permitido a los programadores crear escenarios detallados y unas animaciones suaves y reales con efectos de sombra incluidos. Mención aparte merecen los efectos de sonido, pues son tantos los que se han reproducido que todo parece recobrar vida. Desde sonidos ambientales, como el viento o los pasos de la propia **Lara**, hasta voces digitalizadas. ANNA



La Profecía

El Libro de Ezequiel narra que una antigua hermandad Secreta llamada *Teg-De-Bhorez* custodia las Piedras Mágicas para despertar en el nuevo milenio a su maestro, **El Gran Gris**. De este modo dará comienzo el Apocalipsis.





ARMAMENTO
Lara dispondrá de tres tipos de armas (*Uzi*, Pistola Dorada y Normal), las cuales no deberá olvidar recargar.



LARA SE MUEVE
La animación de **Lara** en 3D permite que la arqueóloga pueda escalar y ejecutar saltos y giros más reales.

Género > Aventura Formato > Cartucho (64MB) Compañía > Ubi Soft Programador > Core Design Jugadores > 1 Mundos > 4 Niveles > 32 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Password

GRÁFICOS 8,6
Aunque las localizaciones resultan repetitivas, éstas han sido diseñadas al detalle y pre-renderizadas con animaciones de personajes 3D. Lástima que el tamaño de Lara haya sido reducido a la mínima expresión.

MÚSICA / FX 9,0
Sobresaliente apartado. La banda sonora acompaña a la perfección a la acción, pero aún así queda eclipsada con los FXs. Voces digitalizadas, reproducción de sonidos ambientales, como el viento, la lluvia, etc.

JUGABILIDAD 8,8
Control sencillo e intuitivo que cambia según la acción que realice **Lara**. Así pues, si va armada y se enfrenta a un enemigo la mecánica de juego se modifica. Podrá escalar, dar giros y saltar a grandes distancias.

DURACIÓN 8,5
Desde **Suecia** a **Camboya**, pasando por una isla italiana hasta llegar a unas ruinas mayas, **Lara** deberá afrontar un total de 32 niveles. Impedir que la profecía se cumpla no llevará mucho tiempo.




ESTRENO 3 ENERO
LENS EF 50mm 1:1.4
más de mil cámaras
velan por tu seguridad
Una película dirigida por David Alonso
producida por Luis Méndez
LOTUS FILMS / ENSUEÑO FILMS
ANTONIO HORTELANO LAURA MANZANEDO FERNANDO ANDINA MÓNICA ESTARREADO LORENZO ARMENTEROS EVA MARCIEL AURORA CARBONELL
JOSÉ GARCÍA GALISTEO VALENTÍN ÁLVAREZ LUIS CASTAÑÓN ÓSCAR SEMPERE JAVIER CÁMARA AGUSTÍN PEINADO RENDERZONE / MOLINARE
LUIS MÉNDEZ ZORI EUGENIO SÁNCHEZ JOSÉ GARIJO LUIS MÉNDEZ CRISTÓBAL GARRIDO FERNANDO CÁMARA DAVID ALONSO DANIEL GARCÍA DAVID ALONSO
www.aurum.es www.yatv.com/masdemilcamaras
DOLBY DIGITAL
LOTUS FILMS
ENSUEÑO
CANAL+
AURUM
Virgin

Avance PLAYSTATION 2

STARWARS

Este no es otro juego cualquiera de SW. Por primera vez, la **ILM** y Skywalker Sound ponen su **talento** al servicio de LucasArts, para narrar el día a día de Jango Fett, el cazarrecompensas más temido de la galaxia.



Jango Fett, «padre» del carismático **Boba Fett** y modelo sobre el que se crearon los clones de la República, ejerce de cazador de recompensas y no conoce otra moral que la del dinero. El protagonista del nuevo y más esperado juego de *Star Wars* se aleja bastante del arquetipo de héroe al que nos tenía acostumbrado la saga galáctica, y es que cuando debes enfrentarte a políticos corruptos, gángsters y un peligroso culto religioso llamado **Bando Gora**, es mejor disparar primero y preguntar después. Conscientes de las posibilidades que albergaba ***Bounty Hunter***, en **LucasArts** reclamaron la participación, por primera vez en la historia, de **Industrial Light & Magic**. La compañía nº 1 en el mundo en efectos especiales se ha encargado de crear las impresionantes *intros* de ***Bounty Hunter***, mientras que **Skywalker Sound** ha diseñado el sonido en *Dolby Surround Pro Logic II*. En la versión original, el reparto de voces está encabezado por **Temuera Morrison**, el actor que da vida a **Jango** en el *Episodio II*. En vista de ello, **EA** ha tenido el detalle de asignar la voz de **Jango** al mismo actor que dobló al castellano a **Morrison** en la película. Un pequeño detalle a sumar a la larga lista de virtudes de un juego a reivindicar entre el maremagnum de lanzamientos *Star Wars* que suele invadirnos año tras año. Con la excepción de los teutones **Factor 5** y sus *Rogue Squadron*, hasta aho-

Jango Fett ha sido contratado por Dooku para eliminar al líder del peligroso culto Bando Gora







Recorre la galaxia de punta a punta para dar caza a los criminales más buscados

BOUNTY HUNTER

Esfuerzo recompensado



Como viene siendo habitual en los lanzamientos de **LucasArts**, ***Bounty Hunter*** premia al jugador con diversos extras al acabar cada fase. En este juego encontrarás un cómic de **Dark House** que narra el origen de *Jango, Trading Cards* y tomas falsas al estilo *Toy Story*.



*Las intros de **Bounty Hunter**, obra de **Industrial Light & Magic**, son un prodigio de animación y detalle.*



Los jefes mafiosos no dudarán en azuzarte a sus hombres con tal de darse a la fuga. Ten siempre a mano tus dos pistolas láser o recurre a un detonador termal para despejarte el camino...



Jango Fett no tiene escrúpulos en liquidar cualquier guardia de la República o civil que se interponga entre él y su presa.

ra no se había visto un juego de *Star Wars* tan pulido en el aspecto técnico como ***Bounty Hunter***. Las 18 fases transcurren en extensos escenarios poblados por razas reconocibles del universo *Star Wars*, desde los *Tusken Raiders* a los *Gamorrean*, todos dispuestos a tirar del gatillo. Pese a que la armadura *Mandalorian* oculta multitud de *gadgets* (lanzallamas, misil...), su peso parece no afectar al ágil **Jango**, capaz de realizar saltos inverosímiles con ayuda de su *Jet Pack*. Y es que algunas fases exigen rutas poco habituales. Al visitar *Coruscant*, en lugar de entrar en los edificios, deberás ascender por el exterior, trepando por las cornisas hasta llegar a tu objetivo: un senador corrupto. 2002 será un año a recordar para los *fans* de *Star Wars*. No sólo han visto en cines el *Episodio II*, sino que se han podido llevar a casa dos obras maestras: *Rogue Leader* y *Bounty Hunter*. **NEMESIS**

La caza ha comenzado

El visor te indicará si entre los viandantes hay alguien cuya cabeza tenga precio. Una vez localizado, márcale y lánzate a la caza. Acércate sin levantar sospechas y envuélvele en el cable para ganarte un dinero extra al margen de la misión principal. En ocasiones no será tan fácil y tendrás que perseguir tu presa en pleno tiroteo.



Género > Shooter / Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > LucasArts Programador > LucasArts Jugadores > 1
Capítulos > 6 Fases > 18 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (69 KB)

GRÁFICOS 9,2
Las mejores *intros* CGI que hayas visto en tu vida. Gigantescos escenarios, excelente utilización de la luz, buena animación e impecable diseño de personajes. Difícil buscar fallos en cuanto a los gráficos.

MÚSICA / FX 9,1
Sonido diseñado por **Skywalker Sound** en *Dolby Surround Pro Logic II*. Doblaje en castellano. Además de la música del *Episodio II*, el juego ofrece algunos temas nuevos muy resultones.

JUGABILIDAD 9,2
Muchos *arcades* de plataformas 3D deberían copiar el sistema de cámaras utilizado en *Bounty Hunter* (por una vez, si caes al vacío será por torpeza). Mecánica realmente atractiva. Control impecable.

DURACIÓN 8,8
Ningún *shooter* es eterno, aunque éste incorpora, además de 18 largas fases, buenos e interesantes extras, como las tomas falsas o el cómic. No pararás de cazar «chorizos» para conseguir más páginas.



SLY RACC



EXPEDIENTE POLICIAL
Según vayas superando las misiones, activarás un total de 16 interesantes secuencias del juego.



MAPAS
Indican los objetivos y el lugar donde los 5 ladrones ocultaron las páginas del *Raccoonus*.



MINIJUEGOS
Pruebas que **Sly** debe superar para recuperar su herencia. Unas serán en submarino y otras en auto.



CUARTEL GENERAL
Siempre que lo necesitemos, **Sly** podrá ponerse en contacto con **Bentley** para que le informe y aconseje sobre lo que debe hacer en cada misión.

Con **estilo**, humor e **ingenio**, Sucker Punch logra **parodiar** al mejor simulador de **espionaje**.

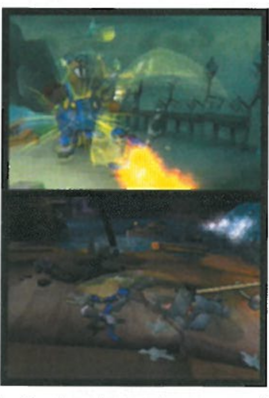






*Los movimientos de **Sly** son bastante precisos, pues en determinados lugares tendrás la posibilidad de pulsar Triángulo mientras saltas, con el fin de que el personaje nunca caiga al vacío.*

En cada nivel deberemos encontrar un número determinado de llaves que nos permitirán acceder al enemigo final.

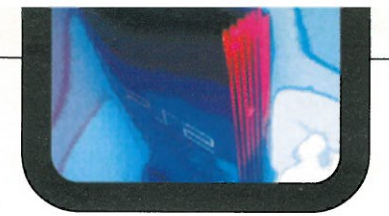


Si bien ***Sly Raccoon*** podría formar parte del catálogo de juegos serios y ecuánimes por su argumento rico en intriga y dificultades, su estética y humor lo convierten en la mejor parodia creada, con clase y estilo, del mejor simulador de Espionaje, *Metal Gear Solid*. Sus gráficos y su jugabilidad son, sin duda, los que le dan ese toque de distinción. La estrategia, el espionaje y el sigilo están presentes en cada uno de los movimientos de **Sly**, que unido a un control preciso y justo, nos recuerdan a la animación del héroe de **Hideo Kojima**, **Snake**. Pero no nos confundamos, se trata de un plataformas en esencia, que mezcla elementos de acción, aventura y lucha en un entorno y desarrollo sacados de las mejores comedias de espionaje. Este toque de humor se ha conseguido gracias a la técnica del *cell-shading*, el cual otorga al juego un remarcado *look cartoon*, y la sobriedad se ha logrado con el empleo de las luces inquisidoras procedentes de las Torres de Vigilancia. Las cuales deberás esquivar sino quiere ser sorprendido por el enemigo. Durante la *intro* jugable descubriremos que ***Sly Raccoon*** es un héroe de ficción y que, como buen actor que es, ha sido contratado

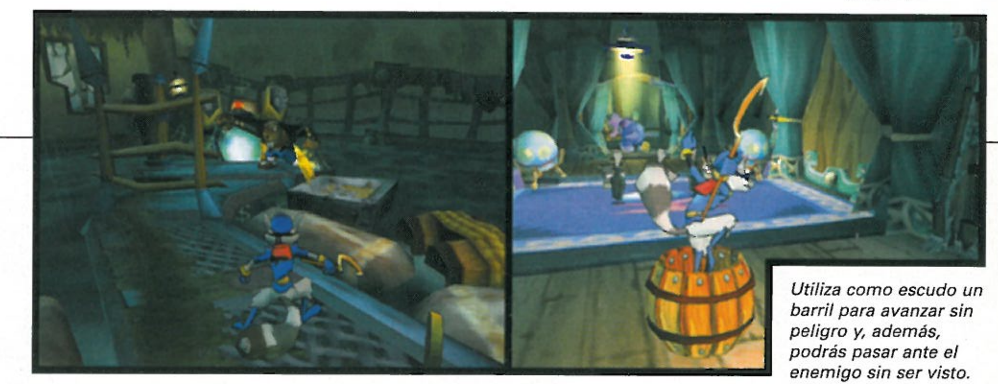
Me vengaré...

Sly debe enfrentarse a los 5 ladrones, y sus incontables discípulos, que un día irrumpieron en su casa para llevarse el sagrado libro sobre el arte del robo. Para derrotarles, descubre cuáles son sus rutinas de ataque y gopéales con la hoz.





OON



Utiliza como escudo un barril para avanzar sin peligro y, además, podrás pasar ante el enemigo sin ser visto.








Un plataformas basado en la parodia y engalanado de estrategia, «camuflaje» y con un estilo cartoon muy acentuado

por una productora para encarnar a un ladrón que debe recuperar lo que le pertenece, el *Thievius Raccoonus*. Un libro donde todos sus antepasados escribieron los mayores secretos sobre el arte del robo y que 5 cacos de guante blanco se apoderaron de él hace 10 años. Este peculiar detalle nos desvela el por qué de su «cambiante» título. Desde que vimos el juego, hace ya 5 meses, hemos visto cómo las *betas* que nos facilitaba **Sony** se presentaban con un nombre distinto, primero *Sly Cooper*, luego *Sly Raccoon*. Y la verdad, en realidad es lo mismo. Es un juego de palabras, o más bien una táctica, que nos da a conocer que **Cooper** es un actor que va a dar vida «en la gran pantalla» a **Raccoon**. Así pues, la «película/ juego», se divide en 5 áreas en las que **Sly** debe afrontar infinidad de desafíos, desde recuperar las páginas del *Raccoonus*, pasando por la recolecta de 100 monedas de oro, hasta aniquilar a sus traidores. Y todo ello para conseguir finalizar el largometraje. Pues al completar la aventura, el jugador dispondrá de las 16 secuencias que componen la película de **Sucker Punch**. ➾ ANNA

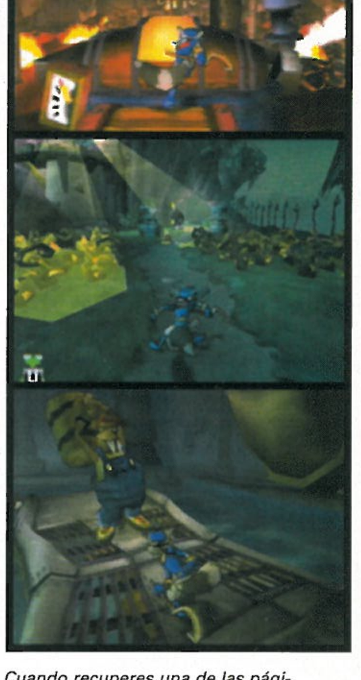


Para pasar desapercibido, acércate sigilosamente y ocúltate tras las paredes, pues si la luz de las Torres de Vigilancia o del enemigo te detectan, estarás perdido.

Código Maestro

En la mayoría de los niveles de cada una de las 5 áreas, se encuentra oculta una caja fuerte. Para descifrar el código secreto **Sly** deberá reunir un determinado número de botellas que contienen en su interior las pistas necesarias para descifrar la clave que la abre. En su interior encontrarás una página del *Raccoonus* que otorgará a nuestro héroe nuevas habilidades.







Cuando recuperes una de las páginas del Raccoonus podrás realizar un movimiento especial de ataque pulsando Triángulo.

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Sucker Punch Jugadores > 1
Áreas > 5 Niveles > + 30 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [49 KB]

GRÁFICOS 9,0
Inteligente uso del *cell-shading* para remarcar su seña de identidad: la parodia. El motor gráfico empleado es el correcto, pero el diseño de personajes y sus animaciones podían haber sido perfeccionadas.

MÚSICA / FX 8,9
Para cada nivel **Sucker Punch** ha compuesto una melodía que se ajusta al tipo de misión. Buenos efectos de sonido y un doblaje al castellano que no tiene ningún desperdicio.

JUGABILIDAD 9,0
Algunas misiones resultarán algo complicadas, pero con práctica todo se soluciona. El control sobre el personaje es preciso y con tan sólo 3 botones se podrán realizar infinidad de movimientos

DURACIÓN 8,8
Conseguir el 100% en todas las misiones llevará bastante tiempo. Son 5 áreas y cada una contiene alrededor de 7 niveles, más el enfrentamiento con el enemigo final.

PS2

9,0 GLOBAL

STAR WARS JEDI OUTCAST

Tras **arrasar** en PC, la tercera entrega oficiosa de Dark Forces llega a GC y Xbox a manos de Vicarious Visions. Un **intenso** shooter en el que el **dominio** de La Fuerza es más decisivo que una buena puntería.

Concebido a partir del motor gráfico de *Quake III*, ***Jedi Outcast*** es la última entrega, hasta el momento, de las andanzas de **Kyle Katarn**, el aventurero metido a Jedi que protagonizó los clásicos *Dark Forces* y *Jedi Knight*. Las siete primeras misiones de ***Jedi Outcast*** siguen los patrones de otros *shooter* en 1ª persona y presentan a un **Kyle** pragmático, que ha arrinconado el uso de La Fuerza por la utilización de armas láser. Pero un dramático acontecimiento le hará regresar al planeta Yavin IV, sede de la academia Jedi, para reencontrar su camino junto a los caballeros Jedi.

Es entonces, tras siete fases y muchas horas de juego, cuando ***Jedi Outcast*** muestra sus cartas. La aventura se revoluciona y el jugador puede recurrir al sable láser y las múltiples habilidades derivadas de La Fuerza (controlar el sable a distancia, lanzar rayos, mover objetos...), además de todo el arsenal que ya llevaba consigo. Se añade una vista subjetiva a la habitual cámara en 1ª persona y comienza un juego totalmente nuevo. Sería una desgracia no prestar atención a este juego pensando que se trata de un *Quake* con **Luke** y compañía, cuando en realidad es uno de los lanzamientos *Star Wars* más interesantes del año. El único problema con la adaptación



En las diversas modalidades del Jedi Arena (Equipos, Capturar la bandera, Deathmatch, etc...) podrás poner en práctica tu dominio de La Fuerza, sin excluir las artes del Lado Oscuro.

Jedi Arena

Compite con otro jugador, o frente a 15 personajes controlados por la máquina, en diversas modalidades *Deathmatch* donde pondrás a prueba puntería, pericia con el sable láser y dominio de La Fuerza.







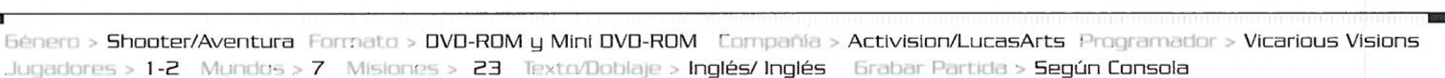
a consola de ***Jedi Outcast*** no deriva del propio juego, que es intachable, sino de los tipos que han llevado a cabo la conversión, **Vicarious Visions**. Mientras que en el caso de **Xbox** han realizado una versión excelente, con un entorno más o menos fluido y una inteligente disposición de los botones, la entrega **GameCube** es un verdadero despropósito. Todo se mueve bruscamente y el modelado de los rostros es tosco e impropio de una máquina de la potencia de **GameCube**. No menos irritación nos ha causado comprobar que ***Jedi Outcast***, en ambas versiones, llega sin textos en castellano mientras si ha sido localizado al inglés, francés y alemán. Un juego con tantos elementos de aventura exige textos en el idioma local. Si hoy en día se traduce cualquier chorrada para consola, ***Jedi Outcast*** no merecía menos. Ni los usuarios tampoco. **NEMESIS**

Kyle tendrá que derrochar chulería y mano dura para poder salir vivo de este garito de contrabandistas...



XBOX VS GAMECUBE
Aún nos estamos preguntando cómo lo hicieron los de **Vicarious Visions** para estrellarse de esa forma con la versión **GameCube**. Además del horrible modelado de los personajes, el motor gráfico va dando tumbos. Nada que ver con la entrega **Xbox**.

Lo mejor de Jedi Outcast llega a partir de la séptima misión, al visitar la célebre Academia Jedi



Género > Shooter/Aventura Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Activision/LucasArts Programador > Vicarious Visions
Jugadores > 1-2 Mundos > 7 Misiones > 23 Texto/Doblaje > Inglés/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	7,0	8,7	8,9	9,0	8,5
Xbox	8,7	8,7	9,2	9,0	9,1









GRÁFICOS: No es precisamente *Halo*, pero la versión **Xbox** ofrece un buen entorno, sin excesiva brusquedad. La entrega **GameCube** es un verdadero e inexplicable desastre. ¿Nadie testeó el juego antes de sacarlo a la calle?

MÚSICA / FX: Aunque nos habría gustado más un doblaje al castellano, los fans al menos podrán deleitarse con la voz de **Billy Dee Williams** interpretando a **Lando Calrissian**. Eso sí, estéreo y basta. Nada de *Dolby Surround*.

JUGABILIDAD: La distribución de los botones en la versión **Xbox** es bastante más inteligente que en **GC**. Por lo demás, el juego presenta un control impecable. Lo más divertido llega con la séptima fase y el sable láser...

DURACIÓN: La complejidad y la longitud de cada misión de ***Jedi Outcast*** son una garantía de que necesitarás más que unas cuantas horas para devolver a **Kyle** a los brazos de los Jedi. La primera fase ya es el infierno.

MEJOR VERSIÓN



Pocas veces se podrá encontrar tanta diferencia entre una versión y otra. **Xbox** gana de calle.



Avance PlayStation 2

DRAGON BA

Cruel destino. Ahora que el **fenómeno** DBZ está muerto en España, Infogrames nos trae el **mejor** videojuego jamás protagonizado por **Goku**. En fin, más vale tarde que nunca.

Para comprender la génesis de un lanzamiento tan cuidado como ***DBZ Budokai*** hay que dirigir la mirada al otro lado del charco, hacia **EE.UU.** Allí se ha desatado una fiebre por *Dragon Ball* parecida a la que asoló **España** en los años 92/93, que hace que se agoten todos aquellos juguetes basados en **Goku** y Cía. que permanecían cubiertos de polvo en las trastiendas europeas, y lo mismo puede aplicarse a los videojuegos. Para aprovechar el *boom*, **Infogrames** y **Bandai** han creado este sorprendente *beat'em-up*. No merece otra calificación, ya que después de tantos años de soportar mediocridades, al fin, alguien se ha encargado de plasmar correctamente la trama y los personajes ideados por **Akira Toriyama**. **DBZ Budokai** no es *Tekken* ni *Virtua Fighter*, pero te asombrará con su acertada adaptación de las dos primeras sagas de *Dragon Ball Z*. Desde la llegada de **Raditz** a la tierra hasta la muerte de **Cell**, ***Budokai*** recoge con total fidelidad el viaje a **Namec**, el duelo con **Freezer** y la irrupción de los androides del **Dr. Gero** a través de 29 capítulos en los que el jugador combatirá bajo el pellejo de diversos personajes: desde **Goku** a **Vegeta**, pasando por **Piccolo** o **Krilín**. La mecánica es parecida a la de los *Butoden* de *SNES*, con los personajes volando por la pantalla a su antojo mientras se revientan unos a otros contra las montañas. El modo Historia (que encierra más





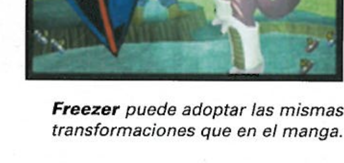


Idéntico al manga

En momentos puntuales, ***Budokai*** abandona su mecánica *beat'em-up One VS One* para incluir pruebas *arcade* inspiradas en el manga. Por ejemplo, podrás participar en la muerte de **Raditz** desde el punto de vista de **Goku** o **Piccolo**.



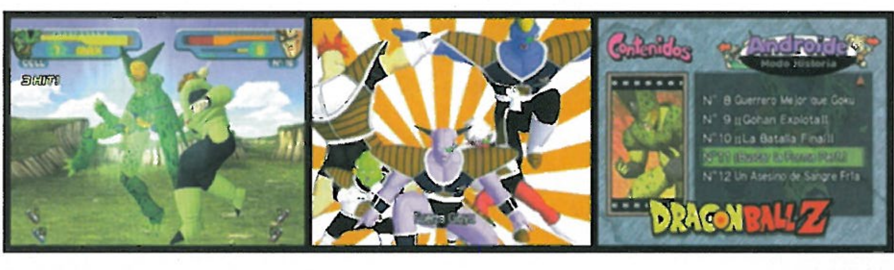




Freezer *puede adoptar las mismas transformaciones que en el manga.*



LL Z BUDOKAI





*Las sensacionales intros de **Dragon Ball Z Budokai** están inspiradas en el manga de **Toriyama** y su posterior adaptación como serie de televisión.*

*Al acabar el modo Historia desbloquearás nuevos capítulos protagonizados por otros personajes. Podrás entrar en el pellejo de **Cell** o **Freezer**.*





▌Budokai adapta las dos primeras sagas de DBZ: desde la aparición de Raditz hasta la muerte de Cell a manos de Gohan ▌

de una sorpresa tras llegar al final) es la llave para conseguir el control de los 23 personajes, a los que podrás inscribir en el Torneo de las Artes Marciales, un dojo idéntico al del manga original. La comparación con los *beat'em-up* de **Namco** o **Sega** es innecesaria. **Dimps**, creadora de ***Budokai***, tampoco buscaba competir con ellos. Con este título simplemente querían hacer justicia con uno de los mejores mangas de las últimas décadas, pródigo en flojas adaptaciones a videojuego, hasta ahora. ¿Imaginas lo que habría sido tener este juego hace ocho años, en pleno *boom DBZ*? ➪ **NEMESIS**



Cápsulas HoiPoi

Al alcanzar, como mínimo, las semifinales del Gran Torneo de las Artes Marciales te embolsarás una buena cantidad de dinero. Utiliza esa pasta en la tienda de **Mr. Popo** para adquirir cápsulas *HoiPoi* con las que obtener nuevas técnicas para tus personajes y desactivar más de una sorpresa oculta, como las siete bolas necesarias para invocar al dragón **ShenRon**.

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames/Bandai Programador > Bandai/Dimps Jugadores > 1-2
Personajes > 23 Capítulos > 29 Texto/Doblaje > Castellano/Japonés Grabar Partida > Memory Card [44 KB]

GRÁFICOS 8,9

La recreación 3D de los personajes del manga es perfecta y las *intros*, impactantes. Además, los menús son una pasada. **PS2** puede ofrecer gráficos mucho más potentes, pero este juego tiene el acabado justo.

MÚSICA / FX 8,2

En una extraña decisión que sólo agradecerán los *freaks* de *DBZ* de la línea dura, el juego ofrece el doblaje japonés original, al contrario del lanzamiento **USA**, que ha sido doblado al inglés.

JUGABILIDAD 8,6

Ejecutar las llaves más espectaculares conlleva algo de esfuerzo, pero queda recompensado al verlas en pantalla. La opción de elegir tus propias técnicas es un verdadero acierto.

DURACIÓN 9,3

El juego encierra un sinfín de sorpresas. Desde capítulos extras al acabar el modo Historia hasta la posibilidad de variar las técnicas de cada personaje. Eso sin olvidar el atractivo del torneo de Artes Marciales.



a fondo
PLAYSTATION 2

MARVEL VS CAPCOM 2

Los usuarios de **PS2** disfrutarán **al fin** de uno de los **mejores** beat'em-up 2D.

Dos años después de su aparición en **Dreamcast**, el **beat'em-up** de la saga *Vs.* más completo llega al fin a **PS2**. Surgido en tierras niponas con el objetivo de aprovechar la infraestructura *On-line* con **PS2**, ***MVC2*** llega a **Europa** sin multijugador a través de **Internet** pero con todo lo que le convirtió en el mejor y más completo *beat'em-up* 2D (con permiso de *Capcom Vs. SNK 2*). El título de **Capcom** presenta una completísima jugabilidad, basada en un «tres contra tres», en el que tendremos la posibilidad de ayudarnos de alguno de nuestros compañeros durante el combate e incluso de realizar especiales conjuntos con dos e incluso tres personajes simultáneamente. La única diferencia con su homónimo aparecido para **Dreamcast** es la total carencia de *anti-aliasing* en su apartado gráfico. **DOC**

Extras

A través del modo *Secret Factor* podremos intercambiar los puntos obtenidos por nuevos personajes, escenarios, ilustraciones...

Los escenarios están mostrados en 3D, mientras que los personajes son sprites 2D.

Género > Beat'em-up Formato > CD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1-2
Personajes > 56 Niveles de Dificultad > 8 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (57 KB)




GRÁFICOS 8,7
El motor gráfico mezcla escenarios tridimensionales con *sprites* en 2D muy bien animados (aunque de muy baja resolución). La diferencia es abismal, sobre todo porque carece completamente de anti-alias.

MÚSICA / FX 9,3
La banda sonora de ***Marvel Vs. Capcom 2***, de estilo «funky», es de lo mejor que se ha hecho para un título de sus características. Las inconfundibles voces de todos los personajes se mantienen inalterables.

JUGABILIDAD 9,2
El sistema de *combos* de la saga ha sido simplificado (cuatro botones) y ha visto su precisión aumentada (no hay *combos* infinitos). Se han incluido multitud de opciones para utilizar a los 3 personajes a la vez.

DURACIÓN 8,8
Controlar a la perfección a los 56 personajes del juego te llevará meses; eso sí, antes de poder jugar con todos, tendrás que conseguir acumular puntos (para lo que también necesitarás muchísimas horas).





PLAYSTATION 2 / XBOX

BMX XXX

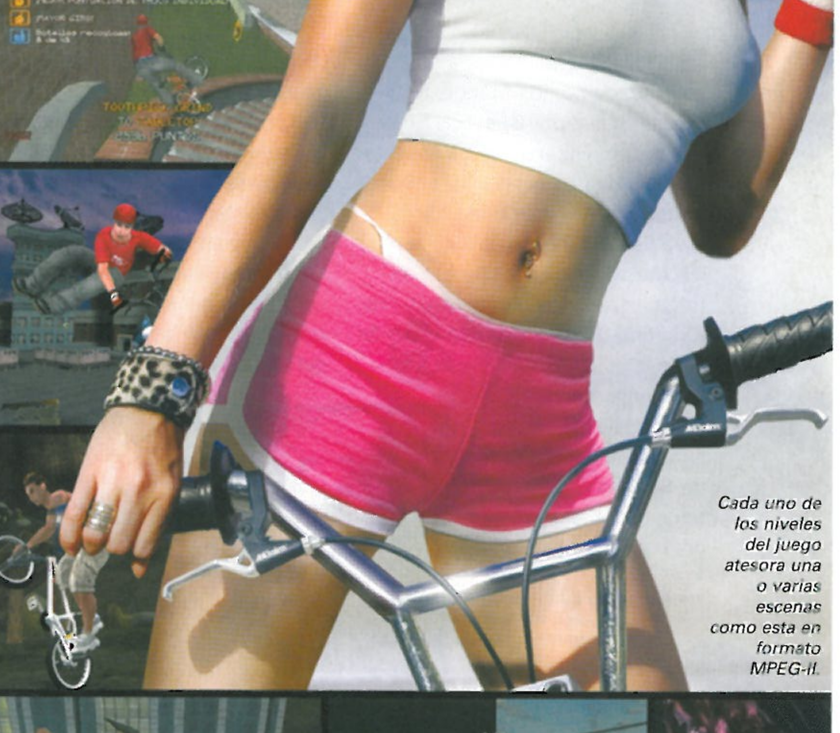
Z-Axis **vuelve** a la carga con el **más irreverente** título de la **temporada.**

Un año después de que *Tony Hawk's 3* asentara las nuevas bases lúdicas del deporte alternativo, los creadores de la saga *Dave Mirra* dan una nueva vuelta de tuerca al género. ***BMX XXX*** ofrece una jugabilidad y un desarrollo acorde con la generación *Tony 4*, incluye elementos originales, así como ciertos detalles que ya han sido mostrados por **Neversoft**. Pero es en su argumento, en el desarrollo del modo Historia, donde el título de **Z-Axis** destaca sobre cualquier otro título de características similares. ***BMX XXX*** hace gala de un lenguaje divertidamente soez, de un humor irreverente y de una buena cantidad de imágenes algo subidas de tono. Lo más negativo del título de **Z-Axis** es su dificultad, más alta que de costumbre. **DOC**

Los objetivos que nos serán encomendados en cada uno de los niveles son tan hilarantes como el de esta pantalla.



La polémica rodea al título de Z-Axis desde antes de su aparición



Cada uno de los niveles del juego atesora una o varias escenas como esta en formato MPEG-II.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Z-Axis Jugadores > 1-2
Circuitos > 8 Personajes > 13 + 4 (Editados) Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,0	9,2	8,7	8,4	8,8
PS2	8,8	9,2	8,7	8,4	8,7












Gráficos: Aunque en ambas versiones los elementos se crean demasiado cerca del jugador, en **Xbox** la resolución es mayor que en **PS2** y la calidad de todas sus texturas es muy superior a las de la consola de **Sony**.

Música / FX: Aunque las voces no han sido dobladas al castellano, la genial banda sonora de ***BMX XXX***, compuesta por grupos como *Green Day* o *New Found Glory*, se encarga de ambientar a la perfección el juego.

Jugabilidad: **Z-Axis** ha procurado incluir en el juego todos los elementos jugables «punteros» del género, pero el control de las bicicletas es algo tosco y la dificultad de los objetivos demasiado alta.

Duración: Completar los 20 objetivos de cada uno de los niveles te llevará días. Una vez lo consigas, el modo para dos jugadores incluye interesantes opciones para alargar un poco más la vida de ***BMX XXX***.

MEJOR VERSIÓN



En esta ocasión, la potencia gráfica de **Xbox** se manifiesta y la pone por encima de **PlayStation 2**.

APE ESCAPE 2

Ape Escape obtuvo un merecido **éxito** en PSone, y la **segunda** entrega mantiene el mismo espíritu que su **antecesor**.

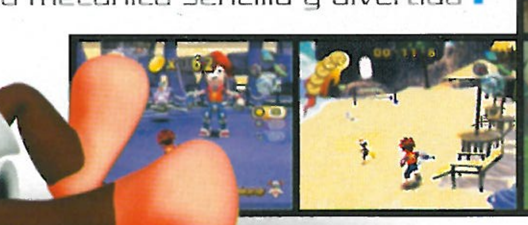
El mundo vuelve a ser amenazado por los monos, liderados de nuevo por **Specter**. En esta ocasión, **Hikaru** recoge el testigo de **Spike** para capturar a todos los simios y restaurar el orden. ***Ape Escape 2*** hace gala de la misma mecánica que la primera entrega, cazar a los monos utilizando todo tipo de artilugios a lo largo de 20 niveles diferentes y con 8 enfrentamientos contra jefes finales. Sólo que su paso a los 128 *bits* de **Sony** nos depara unos escenarios increíbles con un colorido deslumbrante. Además, el juego esconde un montón de extras que podremos comprar utilizando las monedas que encontremos en cada nivel, incluyendo tres divertidos minijuegos. De todas formas, se echa de menos que la dificultad hubiera sido mayor para convertirse en un aliciente, algo que sólo ocurre en las últimas fases del juego. **R. DREAMER**



He aquí uno de los jefes finales que nos esperan durante el juego.



Un juego de plataformas con un apartado gráfico compacto y una mecánica sencilla y divertida



Extras



Merecen una atención especial los tres minijuegos. Uno de fútbol, otro de baile y el último sobre un mono escalador.

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Sony C.E.I. Niveles > 20 Artilugios > 12 Jugadores > 1 (2 en minijuegos) Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (282 KB)

GRÁFICOS 8,7

Un apartado muy completo y en el que se ha alcanzado un estilo muy característico que se aprecia en todos los escenarios y sus detalles, así como en las cómicas animaciones de los personajes del juego.

MÚSICA / FX 8,5

La banda sonora se adapta perfectamente al espíritu de *Ape Escape 2*, aunque las melodías no sean brillantes. Los efectos de sonido recrean con fidelidad las diabluras de estos simpáticos simios.

JUGABILIDAD 8,8

Los primeros niveles pueden saber a poco a los jugadores más experimentados, aunque cumplen su cometido a la perfección preparándonos para las fases más complicadas y los jefes finales del juego.

DURACIÓN 8,5

Capturar a todos los monos de *Ape Escape 2* se puede convertir en una tarea bastante laboriosa. Además, también se incluyen tres divertidos minijuegos en los que pueden participar dos jugadores.





¡¡ LOS MEJORES PACKS DE ESTA NAVIDAD !!

Ahórrate 19,95

CONSOLA GAME CUBE
+ SUPERMARIO SUNSHINE
+ MEMORY CARD 59

259,95

EXCLUSIVA Centro MAIL

Ahórrate 19,95

CONSOLA GAME CUBE
+ ETERNAL DARKNESS
+ MEMORY CARD 59

259,95

EXCLUSIVA Centro MAIL

Ahórrate 19,95

CONSOLA GAME CUBE
+ STARFOX ADVENTURES
+ MEMORY CARD 59

259,95

¡Y LLÉVATE CON CUALQUIERA DE NUESTROS PACKS NINTENDO GAME CUBE ESTA FANTÁSTICA MOCHILA DE REGALO!

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA 3.200 MOCHILAS

Ahórrate 29,95

CONSOLA XBOX
+ SPLINTER CELL
+ SEGA GT 2002
+ JET SET RADIO FUTURE

EXCLUSIVA Centro MAIL

279,95

Ahórrate 26,95

PS2 + CONTROLLER
+ DVD EL S. DE LOS ANILLOS
+ EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

309,95

Ahórrate 19,95

PS2 + CONTROLLER
+ WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II

289,95

Ahórrate 25,95

PS2 + CONTROLLER
+ ALTAVOCES SOUND STATION 2

299,95

CONSOLA XBOX
+ JET SET RADIO FUTURE
+ SEGA GT 2002

249,95

Ahórrate 26,95

PS2 + CONTROLLER
+ DVD SPIDER-MAN
+ KINGDOM HEARTS

309,95

Ahórrate 19,95

PS2 + CONTROLLER
+ THE GETAWAY

289,95

Llévate una demo de RATCHET & CLANK (2 niveles jugables) con cualquiera de estos PACKS de PlayStation 2

Ahórrate 29,95

CONSOLA + 2 CONTROLLER
+ PHANTASY STAR ONLINE + QUAKE III ARENA
+ METROPOLIS STREET RACER
+ SOUL CALIBUR + VIRTUA TENNIS 2

149,95

GAME BOY ADVANCE NEGRA
+ FINAL FIGHT
+ S. FIGHTER II

Ahórrate 9,95

129,95

GAME BOY ADVANCE NEGRA
+ POKÉMON ORO O PLATA

Ahórrate 9,95

119,95

GAME BOY ADVANCE AZUL TRANS.
+ SUPER MARIO ADVANCE 2

Ahórrate 14,95

129,95

¡¡ AHÓRRATE 5€ EN LA COMPRA DE CUALQUIER JUEGO AL ADQUIRIR TU PS2, G. CUBE O XBOX !!

pedidos por internet www.centromail.es

Llama para saber cuál es tu Centro MAIL más cercano.

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Precios con impuestos incluidos. Válidos hasta 31-01-2003 o fin de existencias, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o descuentos.

PS2 XBOX

A fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

MINORITY REPORT

La última obra **cinematográfica** del genio Spielberg se transforma en un mediocre videojuego de acción.

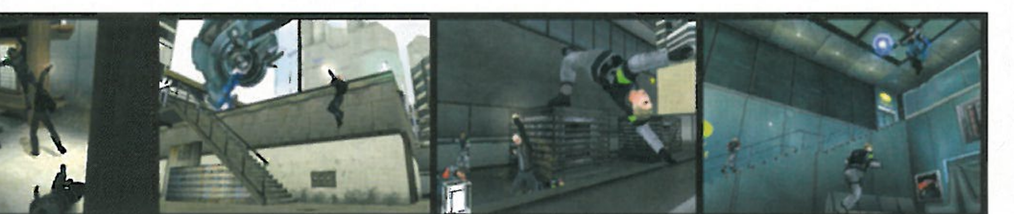
Tras hacerse con la jugosa licencia de la película (que no de **Tom Cruise**), **Activision** dejó en manos de **Treyarch** la conversión. Y lo que estos programadores han realizado básicamente es adaptar su anterior título, *Spider-Man: The Movie* a las andanzas de este agente del Pre-Crimen. Y si el resultado en el título protagonizado por el hombre araña no fue demasiado espectacular, en este ***Minority Report*** peca aún más de simplón y poco lustroso. El eje central del juego son las batallas de **John** contra decenas de enemigos que le saldrán al paso. La dinámica de estas luchas, con una física de los cuerpos muy conseguida, y la multitud de objetos destructibles son lo más destacado del juego. Los elementos de aventura brillan por su ausencia, la dificultad es descomunal y el apartado gráfico parece sacado de uno de los primeros juegos de **PlayStation 2**. La licencia podía haber sido mucho mejor aprovechada. **DANI3PO**

El Jet-Pack

Al igual que en la película, **John Anderton** contará en el juego con la posibilidad de utilizar este propulsor individual para elevarse sobre el suelo. Las fases en las que aparece se convertirán en vuestras favoritas por su originalidad.



John podrá agarrar a sus enemigos y ejecutar llaves.



▌La dinámica de los combates y la variedad de los golpes disponibles es lo único destacable de este título▐

*Cuando el dedo acusador apunte hacia él, **John** deberá enfrentarse a sus compañeros.*

Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Treyarch Jugadores > 1 Niveles de Dificultad > 3 Fases > 40 Modos de Juego > 2 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	7,3	8,0	7,9	8,5	7,5
PS2	7,5	8,0	7,9	8,5	7,7








Gráficos: En ambas consolas, el motor gráfico peca de ser demasiado simple y con pocos detalles. Tan sólo los efectos de las armas llaman la atención. La animación del protagonista es totalmente ridícula.

Música / FX: Tan sólo la utilización del sonido *Dolby Digital Pro Logic II* hace que este apartado se eleve por encima de la media del juego. Las voces permanecen en inglés, aunque el doblaje es bastante aceptable.

Jugabilidad: El control del protagonista es bueno cuando evoluciona por las fases, pero cuando te encuentres con más de tres enemigos simultáneamente estarás vendido. Las armas no aportan demasiado.

Duración: Más de cuarenta fases componen el juego, aunque la mayoría de ellas son de una brevedad considerable. El juego cuenta, eso sí, con una ingente cantidad de secretos y contenidos adicionales.

MEJOR VERSIÓN

Las dos versiones son virtualmente idénticas, pero la versión **Xbox** es aún más mediocre.



WWE SMACKDOWN!

SHUT YOUR MOUTH

Revive toda la espectacularidad de la lucha libre profesional con la **última** creación de los japoneses Yuke's para THQ.

Vistoso, extremadamente sencillo de jugar y dotado del más minucioso editor para un juego deportivo, ***Shut Your Mouth*** lo tiene todo para ser considerado como el mejor simulador de *wrestling* del catálogo de **PS2**. Sus luchadores no pueden competir en carisma con el elenco de *Legends Of Wrestling* de **Acclaim**, pero de ello no tiene culpa **THQ**, sino la fauna actual que compone la *WWE*, en su mayoría una cuadrilla de macarras de la **América** Profunda con tres honrosas excepciones: **Hulk Hogan**, **The Rock** y el **Enterrador**. Para solventarlo, ***Shut Your Mouth*** incluye un minucioso *software* para la creación de rostros y cuerpos, mediante el cual, con algo de paciencia o siguiendo los parámetros que ofrecen algunas páginas *web* de fanáticos de este juego, podrás recrear mitos de la talla de **André «**El Gigante» o el «Último Guerrero» y hacerles partícipe de las 24 modalidades de juego que ofrece este título. Ya sea en un simple *One Vs. One*, seis jugadores simultáneos, la mítica *Royal Rumble*, La Jaula, o en peleas marrulleras en las calles de **Nueva York** o en los vestuarios del estadio, te lo pasarás en grande cascando vértebras sólo o en compañía de cinco amigotes. El espectáculo y la diversión están asegurados. **NEMESIS**





Hulk Hogan *contra el «Último Guerrero». Ya me parece estar escuchando a **Héctor del Mar**...*

Shut Your Mouth destaca sobre todo por sus fantásticos gráficos y su editor de luchadores





24 POSIBILIDADES DE JUEGO
Desde el mítico *Royal Rumble* hasta 15 modalidades especiales: Jaula, Pelea Callejera...



LÁBRATE UNA CARRERA
Elige un luchador y acompáñale a lo largo de toda una temporada. Haz alianzas con otros luchadores y no te fíes de los *managers*.

Recrea los mitos

Con el editor de luchadores podrás reproducir y dar vida a mitos del *wrestling* y todo tipo de personajes. En **Internet** se ha desatado la locura, con *webs* que detallan los parámetros necesarios para crear al «Último Guerrero» o a «Spiderman».

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Yuke's Jugadores > 1-6
Luchadores a elegir > 60 Modos de Juego > 24 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (229 KB)

GRÁFICOS 9,1
Nada más encender la consola te quedarás con la boca abierta al ver el tamaño de los luchadores y el gran realismo con el que han sido modelados sus rostros. Por momentos creerás estar viendo un vídeo.

MÚSICA / FX 7,9
Supongo que a los *fans* americanos les hará mucha ilusión escuchar la música correspondiente a cada luchador y a los mismos comentaristas que se encargan de retransmitirlo por televisión.

JUGABILIDAD 8,6
El sistema de control es extremadamente fácil. Tanto que no tiene ningún mérito ejecutar las llaves. Incluso no sabrás ni cómo las has hecho. Es en lo único que *Legends Of Wrestling* sigue siendo superior.

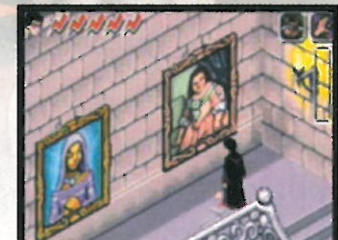
DURACIÓN 9,2
El modo Carrera ya ofrece una vida considerable, al igual que la posibilidad de jugar con cinco amigos más, pero lo verdaderamente genial de este juego es el editor. No te cansarás de crear luchadores.



HARRY POTTER

El **nuevo curso** de magia y hechicería en GBA promete mucha **más acción**.





Pasadizos secretos, criaturas sobrenaturales y la misteriosa amenaza del heredero de **Slytherin** dan vida a una aventura, cuando menos original, inspirada en la segunda entrega de la novela de **J.K. Rowling**. Y es que cada uno de los objetivos que ha de cumplir **Harry Potter** en **GBA** para solventar el secreto de La Cámara nada tienen que ver con lo que la autora escribió en su libro, aunque el jugador podrá seguir el auténtico argumento a través de los textos que están perfectamente traducidos al castellano. Además, el diseño de personajes (menos el del Profesor **Lockhart**) y muchas de las localizaciones del Castillo de **Hogwarts** están claramente basadas en las del filme, consiguiendo que el juego sea más cercano a los *fans* de **Harry Potter**. Para ello, el equipo de programación ha empleado un motor gráfico capaz de reproducir los elementos renderizados aparecidos en los títulos para consolas de 128 *bits* y ha mantenido la perspectiva isométrica 2D de la anterior edición. En cuanto a la jugabilidad, destacar que el control del personaje decepciona al usar los hechizos, pues es algo incierto, y sorprende por la inclusión de nuevos movimientos. **ANNA**





FRED Y GEORGE
Los hermanos de **Ron** han puesto una tienda de artículos mágicos en el cuarto de baño del 7º Piso. A cambio de unos *Knuts* comprarás Bombas Boñiga, etc.



MAPA DE HOGWARTS
Sólo podrás hacerte con él si consigues llegar hasta la habitación de **Filch** en el sótano. El mapa indicará con una «X» la ubicación de tu próxima misión.





Más acción y más fases de vuelo en esta nueva edición

Desafíos

Harry tendrá que hacer frente a distintos retos para conseguir valiosos premios. Así, en la tienda de artículos de **Fred** y **George** te espera el Desafío de Grageas, y en el campo de Prácticas de Vuelo deberás superar las 4 pruebas que la **Sra. Hooch** y **Oliver Wood** te proponen. De este modo, podrás jugar al *Quidditch* y, si lo deseas, repetir las pruebas para mejorar los tiempos.

Género > Aventura Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > EA Games Programador > Eurocom Jugadores > 1
Hechizos > 6 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS 9,0
El motor gráfico ha sido perfeccionado con respecto a la anterior edición, consiguiendo que el entorno esté mucho más vivo. Además, los escenarios han sido mejor iluminados que en *La Piedra Filosofal*.

MÚSICA / FX 8,7
La música que escucharemos durante la aventura es variada y acorde a la acción, pero no pasará de ser una mera comparsa. Lo mejor, la inclusión de voces digitalizadas para la invocación de hechizos.

JUGABILIDAD 8,8
El enfoque de los hechizos hacia un lugar determinado es bastante incierto y el manejo de la escoba al principio resultará complicado. Pero aún así, estos aspectos se solventan con la práctica.

DURACIÓN 8,9
Aventura, acción y elementos de plataformas dan para muchas horas de juego. Además, el jugador podrá activar minijuegos según vaya cumpliendo objetivos e intercambiar datos con la versión de **GameCube**.



8,9 GLOBAL

Y LA CÁMARA SECRETA

El deporte nacional del mundo mágico y 8 minijuegos nuevos inspirados en el libro, son el plato fuerte de la segunda entrega de Harry Potter

No hagas caso al Elfo Doméstico y emprende tu viaje hacia Hogwarts. La **segunda edición** de Harry Potter para GBC esconde infinidad de **novedades**.

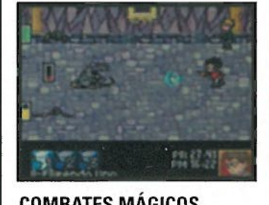
Quizá, para los fieles seguidores del joven mago, la versión de la pequeña portátil de **Nintendo** les parezca más fiel a la novela que la de **GBA**. Pues el jugador, además de seguir la historia a través de los textos traducidos al castellano, será partícipe de todos los acontecimientos aparecidos en la obra de **J.K. Rowling**, pues desde la llegada de **Dobby**, pasando por la cría de mandrágoras, hasta el encuentro con el basilisco estarán fielmente reproducidos. Para ello, tomará el control de **Harry Potter** y, manejando por turnos a **Hermione** y **Ron**, hará frente a las criaturas del mundo mágico. Incluso, para esta ocasión, los programadores han añadido durante la aventura encuentros de *Quidditch*, en los que mediante un sistema de *scroll* lateral tendremos que capturar la *snitch* para destronar al nuevo buscador de la Casa de **Slytherin**. Asimismo, deberemos acudir a clases de Pociones y hacer frente a numerosos combates para que **Harry** adquiera experiencia y pueda realizar hechizos más potentes. También habrá que explorar exhaustivamente el Castillo con el fin de encontrar las pistas que nos conduzcan hasta el heredero de **Slytherin** y, a su vez, coleccionar cromos de célebres magos para intercambiarlos con un amigo a través del *Link Cable*. ➪ ANNA







En el Club de Duelo utiliza el hehizo Expelliarmus y ***Harry*** *vencerá a* ***Draco*** *de un golpe de varita.*



COMBATES MÁGICOS
En esta versión, **Ron** y **Hermione** ayudarán a **Harry** a luchar contra el enemigo. Por lo que el jugador, tendrá que controlar por turnos a los tres.



TIPOS DE FOLIOS
El *Brutis* sirve para obtener información sobre el enemigo en combate, el *Triplicus* para crear un ataque especial en un duelo mágico y el *Magi* para coleccionar y vender cromos.

Minijuegos

Un total de ocho divertidos desafíos (como Tiro Al Gnomo o Desgnomizar El Jardín de la señora **Weasly**) estarán disponibles según vayas progresando en la aventura.



Género > RPG Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > EA Games Programador > Griptonite Games Jugadores > 1
Hechizos > 5 Minijuegos > 8 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

GRÁFICOS 8,5
Mapeados extensos y hasta algo laberínticos, con localizaciones inspiradas en las de la película. Por lo demás, no ofrece muhas florituras y mantiene la típica estructura de los juegos de *RPG* para **GBC**.

MÚSICA / FX 8,6
La música, aunque es algo repetitiva, no llega a ser irritante y acompaña perfectamente a la acción. Además, el amplio despliegue de efectos especiales es muy bueno.

JUGABILIDAD 8,8
Si estás acostumbrado a los *RPG*, ***La Cámara Secreta*** no te supondrá mucha complicación pues, aunque no conozcas los puntos débiles del adversario, dispondrás de la información necesaria para derribarlo.

DURACIÓN 8,9
El Club de Duelo, 8 minijuegos nuevos, el *Quidditch*, la colección de cromos y muchos, muchos combates por turnos hacen que la vida de este título sea bastante larga.





GAME BOY COLOR — GLOBAL 8,8

a fondo PSONE

EL PLANETA DEL TESORO

La adaptación al videojuego de la nueva película de Disney para 32 bits, por fin, presenta la **jugabilidad** y **desarrollo** que tanto **anhelábamos** en sus títulos.



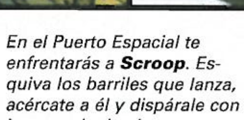
MAPA
Son 4 mundos donde te esperan carreras y duelos contra **Scroop** y **Silver**.



EXTRAS
12 bocetos de personajes, 12 de escenarios y 12 secuencias de la película.

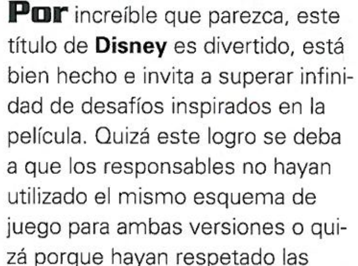


AYUDA A LA GENTE
Son pruebas a modo de minijuegos y si las superas te darán una reliquia.



*En el Puerto Espacial te enfrentarás a **Scroop**. Esquiva los barriles que lanza, acércate a él y dispárale con la «espada de plasma».*





Por increíble que parezca, este título de **Disney** es divertido, está bien hecho e invita a superar infinidad de desafíos inspirados en la película. Quizá este logro se deba a que los responsables no hayan utilizado el mismo esquema de juego para ambas versiones o quizá porque hayan respetado las nuevas tendencias del videojuego, pero lo que sí es seguro es que en la adaptación para **PSone** han aprovechado al máximo la capacidad gráfica de la consola con localizaciones extensas, con escuetas pantallas de carga y con un diseño de personajes, aunque algo poligonales, creíbles. En cuanto a la jugabilidad, como en otros plataformas actuales, este título hace gala de una mecánia rica en géneros, en cuanto a que mezcla elementos de aventura, pruebas a modo de minijuegos, combates y desafíos a bordo de una tabla de *surf*. Además, el control sobre el personaje es preciso y con una dificultad ajustada a las exigencias de los jóvenes usuarios de consolas. Así pues, en los 4 mundos inspirados en los del filme el jugador debe ayudar a sus habitantes y resolver enigmas para recuperar las reliquias de la Historia Naval. ANNA

Morfo, la criatura rosada, se convierte en parapente para que Jim pueda planear en el aire

Date prisa...

Sobre una tabla de *surf* solar **Jim** debe llegar a la meta en un tiempo récord, mientras recoge los *Drublones* necesarios para poder progresar. El manejo es sencillo, pero el tiempo irá en su contra.



Género > Plataformas Formato > CD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Magenta Jugadores > 1
Mundos > 4 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

GRÁFICOS 8,4
Con diferencia, es lo mejor que **Disney** ha producido en mucho tiempo. El motor gráfico empleado se mueve a la velocidad justa y los escenarios, aunque no poseen muchos elementos decorativos, están bien.

MÚSICA / FX 8,5
Monotemática BSO, podían haber incluido más temas musicales de la película. Aún así, la que escucharemos a lo largo de los 4 mundos, es de ritmos celtas y bastante buena. Está doblado al castellano.

JUGABILIDAD 8,8
Un plataformas en esencia con elementos de aventura, lucha y de carreras. El control sobre el personaje es conciso y la dificultad no es elevada, aunque en ocasiones la mecánica se complicará.

DURACIÓN 8,4
Llegar al final del juego no supone muchas horas pero lograr el 100% llevará más tiempo, pues habrá que recuperar las Reliquias Navales, reunir 2.000 *Drublones*, activar las secuencias del filme...



EL PLANETA DEL TESORO



Al adquirir la habilidad «Brazos Ciborg» no habrá enemigo que se resista.

Disney recobra la imaginación y su buen hacer con La Isla Del Tesoro.

Sorprendidos por lo bien que **Disney** ha adaptado su última producción animada para la gran pantalla, desde la redacción de **SuperJuegos**, rogamos que no vuelva a bajar la guardia. Es lo mínimo que se podía pedir a un juego para un público cada vez más exigente. Es variado en jugabilidad y en misiones a cumplir, es divertido en propósitos y no es nada simple en su desarrollo, incluso en ocasiones resultará complicado progresar. Un total de 20 niveles en los cuales el jugador tendrá que ayudar a **Jim** a superar infinidad de objetivos para encontrar el Tesoro del capitán **Flint**, desde reunir 100 *Drublones*, pasando por la eliminación de hordas de enemigos, hasta la realización de trucos (*grinds*, *flips*, etc.) sobre una tabla de *surf*. Y es que al ser una versión libre de la genial novela de **Stevenson**, *La Isla Del Tesoro*, reviviremos las hazañas de un auténtico pirata. Gráficamente no supone ninguna maravilla dentro del catálogo de **PS2** pero, aunque el motor gráfico se mueve muy rápido, es de lo mejor que **Disney** ha hecho en mucho tiempo. **ANNA**

Para encontrar el tesoro del Capitán Flint, Jim tendrá que explorar 5 mundos por tierra y aire



LOS EXTRAS
A lo largo de la aventura activarás 12 secuencias y 5 melodías de la película.



EL MAPA DEL TESORO
Supera las 20 misiones de los 5 mundos del Planeta.



PODERES ESPECIALES
Jim podrá adquirir nuevas habilidades para avanzar.

Tu fiel amigo

Morfo es una criatura rosada que acompañará a **Jim** allá donde vaya y es capaz de convertirse en una Tabla de *Surf* o en un Propulsor para superar pruebas a contrarreloj.



Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Bizarre Creations Jugadores > 1 Mundos > 5 Niveles > 20 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (401 KB)



GRÁFICOS 8,5
Aunque el motor gráfico se mueve deprisa es lo mejor que ha hecho **Disney** desde *El Emperador Y Sus Locuras*. Los pesonajes están bien construidos, pero en ocasiones su estructura resulta muy poligonal.

MÚSICA / FX 8,9
Brillante apartado, pues **Disney** ha incluido la banda sonora del largometraje y el doblaje al castellano del protagonista **Jim** ha sido realizado por el humorista **José Mª Yuste** (*Martes y Trece*).

JUGABILIDAD 8,8
Encierra gran variedad de estilos de juegos (desde la lucha al «skate») y a veces resultará complicado avanzar, pues será necesario manejar perfectamente la tabla para cumplir los objetivos propuestos.

DURACIÓN 8,6
Un total de 5 mundos con 4 fases cada uno, los cuales proponen infinidad de objetivos (unos más sencillos que otros) en los que se necesita destreza e intuición. En definitiva, *El Planeta Del Tesoro* no es corto.



PS2 8,8 GLOBAL

OUTLAW GOLF





Podremos elegir la ropa de los golfistas, los palos y hasta las bolas con las que jugar.

El control del swing es igual que el de los Tiger Woods de **EA**, pero mucho más sensible.

Juega al **golf** y quítate el estrés dando una buena somanta de **palos** al caddy

Cuando uno cree que lo ha visto todo, aparece algo que se encarga de hacernos ver que aún quedan cosas por inventar. ***Outlaw Golf*** es un gran juego de golf, bien presentado, con un motor gráfico excelente y unos escenarios interesantes. Hasta aquí todo normal. Pero la particularidad de este juego son sus protagonistas. Desde un cirujano o un rapero, pasando por una bailarina de *striptease* o un latino con pluma, el elenco de golfistas es de lo más variopinto que jamás se ha visto en un juego de este tipo. Pero lo realmente sorprendente es que se puede zurrar al *caddy*. Tenemos una especie de barra de cabreo, que cuando la completamos podemos darle una soberana paliza al *caddy* (con golpes y *combos* que muchos *beat´em-up* envidiarían).



En el green tenemos tres oportunidades para mostrar la trayectoria que va a seguir la bola tras el golpe.



Una particularidad simpática pero que no debe hacernos pensar que esto es una especie de juego de «cachondeo». Detrás de estos detalles curiosos se esconde un juego de golf consistente, bien hecho y con mucho potencial de entretenimiento. **THE SCOPE**



Otro tipo de golpes

Quizá no consigas con ellos un *eagle*... pero relajan un montón...

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > TDK Programador > Hypnotix Jugadores > 1-4
Competiciones > 50 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/inglés Grabar Partida > Memory Card/Disco Duro



GRÁFICOS 9,0
Muy bonito a nivel gráfico, con unas animaciones soberbias y unos entornos realmente originales. No llega al virtuosismo y al realismo de **Tiger Woods**, pero no está tampoco demasiado lejos de éste.

MÚSICA / FX 9,0
Las voces son excepcionales y realmente graciosas (el comentarista es el típico tío que se mete contigo constantemente). Por desgracia no está doblado, así que los no angloparlantes se lo perderán.

JUGABILIDAD 8,6
La excesiva sensibilidad del control del *swing* hará que lleve tiempo y paciencia el controlar nuestros golpes. Las indicaciones del *caddy* no son todo lo exactas que debieran, por mucho que le peguemos.

DURACIÓN 8,7
Tiene numerosos torneos, pero se queda lejos de su principal competidor, ***Tiger Woods 2003***, en cuanto a oferta de modos y campos. Pero insisto, no es un juego humorístico, es un simulador consistente.







CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SLAZENGER

No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás esta fantástica bolsa de deportes SLAZENGER, con la que podrás llevarte casi todo contigo a todas partes.

Consigue 11 números y la bolsa de deportes SLAZENGER por sólo 26,40 €

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

- ❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 21,12 € (3.520 ptas.)
- ❑ Por un año (11 números) con la bolsa de deportes Slazenger de regalo al precio de 26,40€ (4.400 ptas.)

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 48,08 € (8.000 ptas.). Resto Países: 55,05 € (9.160 ptas.).

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../

❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular:

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.

A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique. Oferta válida hasta fin de existencias.

HAMTARO

Este **hamster** es el personaje más licenciado de **Japón** y su programa de televisión el más visto en Tokyo. **Preparáos** porque Hamtaro llega a España.

La magia se vuelve a apoderar de nuestra veterana portátil. ***Hamtaro***, creación de **Ritsuko Kawai**, es el nuevo fenómeno de la cultura infantil japonesa que bate récords de todo tipo y que comenzó de forma inocente en 1997 protagonizando libros de ilustraciones. **Nintendo** pone a nuestra disposición una aventura que apasionará, pese a su remarcado *look* infantil, a jugadores de todas las edades. La misión de **Hamtaro** será encontrar a sus 12 amigos que han desaparecido misteriosamente, para lo cual tendrá que recorrer seis zonas y aprender un total de 85 palabras en el lenguaje de los *Ham-Ham* para poder comunicarte con los otros *hamsters*. Estas palabras representarán acciones (saludar, oler, golpear, mirar, responder...) y gracias a ellas entablaremos conversación con el resto de personajes para conseguir pistas e ir avanzando. Bajo este divertido desarrollo, que nos llevará más de 12 horas completar, se oculta un tierno y *cute* apartado gráfico de estudiado colorido, perfectas animaciones y unos efectos de sonido la mar de simpáticos. ***Hamtaro*** merece ser el nuevo fenómeno de masas de **Nintendo**. ➾ THE ELF



Nuestro amigo Boss nos ha encargado que encontremos a los doce compañeros perdidos.



HAM-JAM
Al aprender nuevas palabras conseguiremos hasta 10 canciones para bailar e intercambiar.



EL MAPA
A través de este simpático mapa podremos acceder a las seis zonas en las que está dividida la aventura de ***Hamtaro***.



HAM-CHAT
Uno de los objetivos del juego será aprender las 85 palabras que componen el lenguaje de los *Ham-Ham*.

aquí, mira este mapa. En él verás quién ha vuelto.

¡¿La encontraste?! ¡GraciHam! ¡Qué feliz soy!

¡Hamha! Todavía falta gente.

Hamtaro rebosa ternura, pero es más divertido de lo que podáis imaginar y posee un total de 12 a 15 horas de juego

Género > Aventura Formato > Cartucho (32MB) Compañía > Nintendo Programador > Pax/ShoPro Jugadores > 1 Hams-Hams > 12 Vocabulario > 85 Palabras Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (1)

GRÁFICOS 9,0
La ternura está presente en este apartado gracias al carisma de sus protagonistas, al colorido pastel y las simpáticas animaciones de **Hamtaro**. Es un delicioso y auténtico cuento jugable para **Game Boy Color**.

MÚSICA / FX 8,5
Las melodías son algo estridentes, al fin y al cabo se trata de **GBC**, pero los efectos de sonido que acompañan a las palabras aprendidas por **Hamtaro** son brillantes y muy simpáticos.

JUGABILIDAD 9,3
Si eliminamos la barrera que supone su *look* infantil, nos encontraremos con uno de los juegos más divertidos y encantadores de todos el catálogo de las portátiles de **Nintendo**. Una auténtica maravilla.

DURACIÓN 9,2
Aunque pueda parecer un juego de corta duración, **Hamtaro** encierra en su interior entre 12 y 15 horas de juego. Recuperar a los doce personajes y conseguir el cien por cien nos llevará mucho tiempo.





a fondo GAMECUBE

MYSTIC HEROES



Las magias que realizan nuestros personajes llenarán la pantalla de espectaculares efectos gráficos.

Koei traslada su famosa saga Dynasty Warriors a GameCube aportando un aspecto infantil y desenfadado.

Muchas veces las cosas más simples acaban siendo las más divertidas. Eso es lo que ha ocurrido con este juego, que pretende ser una versión *super-deformed* de la serie *Dynasty Warriors*, pero que acaba superándola en todos y cada uno de sus aspectos. El concepto es el mismo: escenarios abiertos, vista en tercera persona y unas batallas campales (aunque en este caso no hay tantos enemigos en cada escenario). Comenzaremos eligiendo a uno de los cuatro personajes seleccionables, cada uno con sus propios ataques y atributos. Cuando entremos en faena, descubriremos que contamos con muchas posibilidades de ataque. Con el botón A realizaremos los golpes normales, con el X los especiales y con Y las magias. Todos ellos pueden ser combinados entre sí, dando como resultado devastadores y espectaculares movimientos. Otro punto muy conseguido es la sensación de estar realmente integrado en tu ejército. En todo momento estarás acompañado de los otros tres generales, cada uno con un pequeño grupo de soldados que no dudarán en ayudarte en todo momento. Gráficamente presenta un estilo infantil pero con un diseño muy acertado, y además el campo de visión es bastante superior al de su «hermano mayor». Si buscas diversión en estado puro, ***Mystic Heroes*** es para ti. DANI3PO

Multijugador

Gracias a los cuatro puertos de **GameCube**, podremos reunirnos con hasta tres compañeros para repartir caña, ya sea entre nosotros o contra un ejército rival. A pesar del empeoramiento de los gráficos, merece la pena probar este modo.



Los atributos de nuestro personaje mejorarán con cada enemigo que derribemos.



La sensación de estar en el centro de una gran contienda está muy lograda

Género > Arcade Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Proein Programador > Koei Jugadores > 1-4 Personajes > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (2 Bloques)

GRÁFICOS 8,9 — El diseño tipo *superdeformed* de los personajes es uno de los más conseguidos que hemos visto. La animación también es muy buena, y la profundidad y vistosidad de los escenarios bastante correcta.

MÚSICA / FX 8,3 — Los efectos de sonido y las vocecillas de los protagonistas ambientan las batallas perfectamente sin hacerse repetitivas en ningún momento. Las melodías pasan desapercibidas en el fragor de la batalla.

JUGABILIDAD 9,0 — Sin duda alguna, el apartado más cuidado de todo el juego. Se deja de lado la pretenciosidad y el componente estratégico de otros títulos para centrarse en un desarrollo ameno, vibrante y lleno de acción.

DURACIÓN 8,9 — No es tan largo como los *Dynasty Warriors*, pero es mucho más intenso. La posibilidad de ir mejorando a tu personaje, descubrir nuevas magias a base de runas y el modo Multijugador alargan su vida.





GLOBAL 8,8

PLAYSTATION 2

GRAND PRIX CHALLENGE

Los amantes de la Fórmula Uno tienen ya a su alcance un juego divertido y sin ninguna complicación para dominarlo



Los amantes de la **Fórmula Uno** se dividen en dos grupos: los que adoran la simulación más pura y se entretienen configurando los vehículos y los que prefieren un *arcade* con la estética de estas carreras. A este último grupo va destinado este juego, que si bien incorpora las licencias oficiales de la temporada finalizada, se centra más que nada en la estética de la **F1**, con una representación muy fidedigna de los monoplazas y de los circuitos. El grado de simulación dependerá del nivel de dificultad que elijamos, pero afectará eminentemente al control, ya que apenas podremos configurar dos o tres apartados de la dinámica del vehículo. El control es sencillo, intuitivo, aunque demasiado asistido en el nivel fácil, ya que hasta frenará el coche automáticamente. Muchos y variados modos de juego, carreras intensas, varios coches en pantalla y, sobre todo, un apartado gráfico soberbio, son sus mejores cualidades.

THE SCOPE

Con lluvia se muestra un efecto neblina muy interesante y una representación genial de las rodadas de los coches.

LICENCIAS
Grand Prix Challenge cuenta con las licencias de coches y vehículos de la temporada pasada. Desde **Michael Schumacher** hasta nuestro **Pedro de la Rosa** corriendo en **Jaguar**.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Atari Jugadores > 1-2
Modos de juego > 6 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Español/- Grabar Partida > Memory Card (53 KB)

GRÁFICOS 9,0
Sin duda lo mejor del juego, aunque podrían haber digitalizado las caras de los pilotos, aprovechando la licencia. Por lo demás, poco se puede achacar a un juego notable tanto dentro como fuera del asfalto.

MÚSICA / FX 8,4
El protagonismo lo tiene, como no, el sonido de los coches, tanto de sus motores como de los derrapes e impactos. Son los habituales, correctos pero nada que no hayamos oído en títulos similares.

JUGABILIDAD 8,5
El control es muy fácil, especialmente en el modo más sencillo. Si ya tenéis experiencia en este tipo de juegos, lo mejor es comenzar en modo normal o, incluso, en el más complicado. Entretenido.

DURACIÓN 8,4
Tiene muchos modos, muchos circuitos, muchos pilotos... Si eres aficionado a la Fórmula Uno y quieres un título que te permita disfrutar durante bastante tiempo sin complicarte, ya sabés qué elegir.



a Fondo PLAYSTATION 2

WRECKLESS

Espías y la élite de la **policía** en una intensa lucha contra el clan de los **Yakuza**







Las posibilidad de lanzar cohetes a los coches de los Yakuza hará que las explosiones sean una constante en las calles de Hong Kong.

Tras su paso por **Xbox**, llega ***Wreckless: The Yakuza Missions*** a **PS2** con un completo lavado de cara. Su mecánica de misiones y la posibilidad de elegir entre ser poli o espía se mantiene, pero la presentación ha variado radicalmente. Se ha eliminado el efecto *blur* que caracterizó a la entrega **Xbox** pero, por desgracia, también se ha simplificado mucho el asombroso detalle que mostraba la versión para la consola de **Microsoft**. Argumentalmente y mecánicamente son prácticamente idénticos, esto es, misiones a bordo de vehículos que comprenderán persecuciones de todo tipo y destrucción de vehículos a base de impactos y lanzamiento de cohetes. El entorno urbano de **Hong Kong** y el bullicio de sus calles son la mejor carta de presentación de un buen juego. **THE SCOPE**

Spy Story

Las misiones no variarán en demasía, pero se podrá ser espía o policía al comienzo de la aventura. Lo único que cambiarán serán los coches y las secuencias que dan hilo argumental a la historia.

Dragon Adventure

Si preferimos ser policías, pasaremos a formar parte de los Dragones, una unidad especial de lucha contra el crimen organizado.



La intensidad de la acción y el entorno urbano es la principal fuerza de Wreckless

Género > Arcade de Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Activision Jugadores > 1-2 Competiciones > 20+20 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (187 KB)

GRÁFICOS 8,5
La versión de **Xbox** es muchísimo más brillante y espectacular, con texturas mucho más trabajadas. Sin embargo, en **PS2** nos hemos librado del molesto efecto *blur* que restaba mucha nitidez al juego.

MÚSICA / FX 8,3
Merecen destacarse los sonidos de los motores, de los impactos de los cohetes, de las explosiones y de los interminables accidentes. Respecto a la banda sonora, pasa absolutamente desapercibida.

JUGABILIDAD 8,7
Las misiones son muy variadas y entretenidas, aunque tengan como común denominador las persecuciones y las misiones a bordo de un coche. Las misiones secundarias añaden alicientes al juego.

DURACIÓN 8,6
No tiene demasiadas fases, pero si nos preocupamos por conseguir las mejores puntuaciones y las misiones secundarias, nos llevará un buen rato concluirlo. Hay juego para varios días sin problema.

PS2 GLOBAL 8,4



Atari y **SuperJuegos** te ponen en la piel del superhéroe más carismático, **Superman**, en un extraordinario título para **PlayStation 2**. Para entrar en el sorteo tan sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a esta pregunta antes del 23 de enero, y podrás ser uno de los 25 ganadores de 1 juego promocional, **Superman: Shadow Of Apokolips**.

¿Qué nombre utiliza Superman como periodista?

A) Peter Parker **B)** Christopher Reeve **C)** Clark Kent

SORTEO «SUPERMAN»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **SUPERJUEGOS1**, **espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5506 lo siguiente: **SUPERJUEGOS1 B**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES

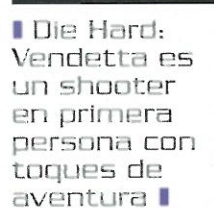
Coste máximo por cada mensaje 0.90 Euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. *Fecha límite para entrar en el sorteo: 23 de enero.*



DIE HARD: VENDETTA

Vivendi Universal se **adelanta** a una posible 4ª entrega cinematográfica de Jungla De Cristal, y presenta a un McClane envejecido pero dispuesto a **repartir** plomo




Die Hard: Vendetta es un shooter en primera persona con toques de aventura





No todo es cuestión de liarse a tiros. A veces tendrás que hablar con la gente.





Ni la jubilación ha logrado erosionar el humor socarrón de **John McClane**. El héroe de *Jungla De Cristal* vuelve a protagonizar un videojuego, en esta ocasión ambientado en un tiempo muy posterior a su anterior aventura. Tendrás el control de un canoso **McClane** (magistralmente doblado por **Ramón Langa**, la «voz» habitual de **Bruce Willis** en las pantallas españolas) en este *shooter* en primera persona en el que prima tanto la velocidad en el disparo como la conversación con los personajes. ***Die Hard Vendetta*** ofrece magníficos detalles, como la posibilidad de sorprender por la espalda al cabecilla de un grupo y hacerle tu rehén. Desafortunadamente, en **Bits Studios** no han sabido plasmar esas buenas ideas en un entorno gráfico digno del potencial de **GC**. Aunque por suerte éso no afecta demasiado a la mecánica del título, una atractiva fusión de acción y aventura que junto a los chulescos comentarios de **McClane**, con la voz de **Langa**, son lo mejor del juego. **NEMESIS**

Die Hard: Vendetta *presenta a un* ***John McClane*** *jubilado que vuelve a la acción para rescatar a su hija* ***Lucy***.



Un doblaje de lujo

La incorporación de la «voz» española de **Bruce Willis**, el actor y presentador de TV **Ramón Langa**, es sin duda lo mejor de ***Die Hard: Vendetta***.



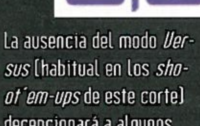
Género > Shoot'em-up Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Bits Studios Jugadores > 1 Misiones > 12 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (6 Bloques)

GRÁFICOS 7,0
En su intento por dotarlos de rasgos reales, el diseño facial de los personajes es dantesco. Y algunos efectos, como el del fuego, son horribles. Al menos todo discurre en pantalla con cierta suavidad.

MÚSICA / FX 9,1
La música no está mal, pero lo realmente prodigioso de ***Die Hard: Vendetta*** es el doblaje al castellano, especialmente el trabajo de **Ramón Langa** prestando su voz a **McClane**. Sus chascarrillos son lo más.

JUGABILIDAD 8,5
A primera vista, la mecánica parece idéntica a la de cualquier otro shooter en primera persona. La captura de rehenes, el diálogo con personajes y otros pequeños detalles son lo que lo hacen especial...

DURACIÓN 8,0
La ausencia del modo *Versus* (habitual en los *shoot'em-ups* de este corte) decepcionará a algunos usuarios. Eso sí, el juego en solitario ofrece un buen desafío.





GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE

El nuevo juego del hijo predilecto de **Japón** no llega desde el país del sol naciente sino de **Oregón, EE.UU.** Seguro que **Toho**, celosa guardiana del *holding Godzilla*, ha vigilado de cerca a **Pipeworks Soft.** en la recreación de las destructivas andanzas de este gigantesco saurio verde, símbolo nacional para los japoneses. A su lado tiene a otros diez mitos del *Kaiju-Eiga* (término japonés con el que se acuña al cine protagonizado por gigantescos monstruos de goma). *King Ghidora*, *Megalon* o *Rodan* son algunas de la elecciones (además de las dos encarnaciones de *Godzilla*) que ofrece el juego, que tiene su principal aliciente en el modo multijugador. La posibilidad de armar gresca con tres amigos y destruir de paso **Tokio**, es más atractiva que iniciar una aventura en solitario, por muy bien hecha que esté la ciudad o los monstruos que la acosan. Si sólo buscas un *beat'em-up*, hay otros mejores en **GC**. Pero si eres un fan de **Godzilla**, aprovecha la oportunidad. Pocos juegos suyos llegan a **Europa**. **NEMESIS**

Elige entre dos diseños diferentes de Godzilla.







*Los enemigos de **Godzilla** fueron pioneros, allá por los años 50, en el uso del electroshock como arma terapéutica.*



Género > Lucha Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Pipeworks Software Jugadores > 1-4 Personajes > 11 Modos de Juego > 6 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (4 Bloques)



8,0 GRAFICOS



8,8 MUSICA/FX



7,9 DURACION



7,8 JUGABILIDAD



GLOBAL 7,9

GODZILLA: DOMINATION







*El juego permite la participación de 4 jugadores con un único cartucho de **GBA**.*

Puede que sus gráficos recuerden a *King Of The Monsters*, pero ahí se acaba toda semejanza entre este *Godzilla* portátil y el clásico de **SNK**. El repertorio de movimientos es limitado y repetitivo y, aunque los californianos **WayFordward Technologies** se han esforzado por incluir pequeños detalles en los escenarios y una buena animación en los personajes (cuando están estáticos), se puede, y se debe, aprovechar mucho mejor el *hardware* de **Advance**. Al otro lado de la balanza está el carisma de sus protagonistas, desde **Godzilla** a **Mothra** (la más famosa polilla de la historia del cine), y la posibilidad de conectar cuatro **GBA** con un sólo cartucho y disfrutar de unas cuantas peleas entre amigos. Eso sí, no esperes llaves de *wrestling* al estilo *King Of The Monsters*. En **Godzilla** todo se basa en patada, puñetazo y algún destello de láser o fuego. Simplicidad en estado puro. **NEMESIS**

Género > Lucha Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Infogrames Programador > WayForward Technologies Jugadores > 1-4 Personajes> 7 Escenarios > 7 Modos Juego > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > No



7,1 GRAFICOS



6,9 MUSICA/FX



7,3 DURACION



7,0 JUGABILIDAD



GLOBAL



7,0



Fondo PLAYSTATION 2

VIRTUA COP ELITE EDITION

Sega trae a PS2 una versión ligeramente mejorada de dos recreativas clásicas.

La Coin-op que revolucionó los *arcades* de pistola en 1994 llega a **PS2** por partida doble, pero con unas mejoras insuficientes para justificar su precio, idéntico al de otros lanzamientos bastante más modernos. Bautizado como *Virtua Cop Re-Birth* para su lanzamiento japonés, esta edición especial de los dos *Virtua Cop* recreativos se queda a medio camino en su intento de adaptarse a los gustos gráficos actuales. Habría sido mejor dejar ambos juegos como estaban en origen, con todo su *glamour* tosco y poligonal, en lugar de la tímida mejora emprendida por **Sega** y **AM/2**, consistente en mejorar mínimamente el *look* de los enemigos y algunos detalles de los escenarios. Este despropósito gráfico no afecta, por suerte, a la fantástica mecánica de las recreativas originales que, aunque algo limitada, sigue conservando todo su atractivo, ocho años después. Con un precio de sello *Platinum*, ***Virtua Cop Elite Edition*** habría sido una simpática curiosidad, destinada a los nostálgicos de la recreativa original. Pero en igualdad de precio y condiciones respecto a otros *shooter* para pistola más modernos, sale claramente perdedor. NEMESIS

***Virtua Cop Elite Edition** es totalmente compatible con los modelos G-Con45, aunque no funciona con un ratón USB.*

Un ligero extra

Disparando a ciertos enemigos y objetos desvelarás imágenes y bocetos...

Sega se ha quedado corta al actualizar los gráficos de los dos Virtua Cop

Género > Arcade Formato > CD-ROM Compañía > Sega Programador > AM/2 Jugadores > 1-2
Fases > 3 (V.C.1) + 4 (V.C.2) Continuaciones > 0-Inf. Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > M. Card (47 KB)

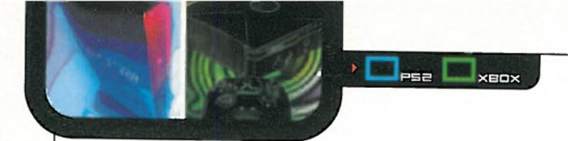
GRÁFICOS 6,9
El tímido remozado gráfico no deja contento a nadie: ni a los *fans* de las recreativas originales, ni al usuario estándar de **PS2**. Un auténtico despropósito que despoja a los *Virtua Cop* de parte de su encanto.

MÚSICA / FX 7,0
La música ha sido uno de los aspectos que permanecen inalterables respecto a las *Coin-op* originales. Pegadiza como pocas, aunque bastante ratonera. Aquí sí se habría agradecido alguna mejora...

JUGABILIDAD 8,5
Por suerte, **Sega** no ha recurrido a ningún invento o mejora en cuanto a la mecánica, que permanece igual de inalterable y atractiva que hace 8 años. Es algo repetitivo, pero muy divertido a la hora de jugar.

DURACIÓN 7,3
Una breve galería de tiro y una galería de ilustraciones (que activarás al disparar sobre ciertos enemigos y objetos) son el único extra. Evita a toda costa activar las continuaciones infinitas.

PS2 GLOBAL 7,0



PLAYSTATION 2 / XBOX

MANAGER DE LIGA 2003

El nuevo manager se limita a **actualizar** su completa **base** de datos.

Después de tres versiones para **PSone**, *Manager De Liga* dio el salto a los nuevos soportes con la versión *2002*. Un año después, llega la quinta entrega en versiones para **PlayStation 2** y **Xbox**, siendo la única opción dentro de este género en ambos soportes. El programa reproduce de forma íntegra a su antecesor tanto en la oferta de modos, como en la solución gráfica ofrecida a las peculiaridades de este tipo de programas. Como es lógico los menús siguen siendo los protagonistas que permiten recoger todo tipo de decisiones, desde las puramente económicas (publicidad o fichas) hasta las tácticas (estrategia o entrenamiento). El sistema empleado es similar al de su antecesor, basándose en una doble barra de opciones en las que se esconden diversos menús desplegables. En la manera de reproducir los partidos no hay novedades, volviendo a incluir el esquema para seguirlos de forma íntegra y las repeticiones de las jugadas más interesantes. En este último apartado se echa en falta un mayor aprovechamiento de la capacidad de ambas consolas, ya que las imágenes ofrecidas no son demasiado espectaculares. Tampoco hay muchas sorpresas en las competiciones y en los clubes de los seis países recogidos. Ante la falta de nuevos alicientes en los aspectos mencionados, el único aliciente ofrecido por **Codemasters** es la actualización de la completa y amplia base de datos. Donde el nuevo ***Manager 2003*** sigue tropezando de forma estrepitosa es en el elevado tiempo de espera al que se ve obligado el usuario entre jornada y jornada. **CHIP&CE**





Entre las decisiones se encuentra la elección de los patrocinadores.

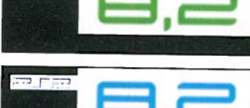


La amplia base de datos incluye a jugadores reales de cuatro divisiones de Inglaterra y Escocia, y de dos de España, Italia, Alemania y Francia.

Además de la completa temporada, el modo Desafío ofrece ocho retos más breves que ponen a prueba la capacidad para superar las situaciones más difíciles.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > HooDoo Jugadores > 1-2
Competiciones > 2 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Versión

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	7,9	8,2	8,4	9,6	8,2
PS2	7,9	8,2	8,4	9,6	8,2









GRÁFICOS: La naturaleza del juego no da para demasiadas florituras gráficas. Las repeticiones no son nada espectaculares, aunque son las únicas que se salen de la monotonía de los menús.

MÚSICA / FX: El doblaje al castellano se deja notar bastante en los comentarios de las repeticiones y en las órdenes que es posible dar desde el banquillo cuando se siguen los partidos mediante esquemas.

JUGABILIDAD: El sistema de menús esconde todo tipo de decisiones tanto tácticas como de gestión. Lo peor es el prolongado tiempo de espera mientras el programa carga los datos.

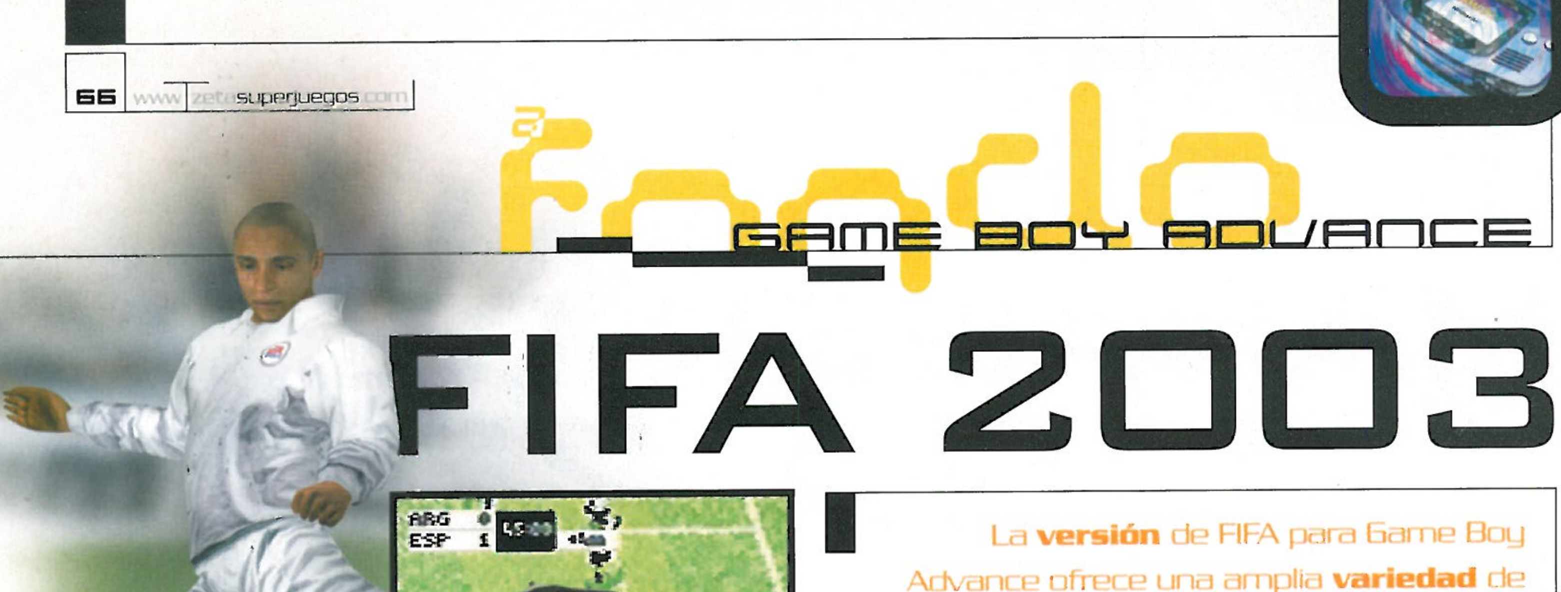
DURACIÓN: La gran cantidad de decisiones a tomar y sus múltiples vinculaciones, hacen que el programa tenga una vida que se acerca de forma asistólica al infinito.

MEJOR VERSIÓN



Las dos versiones son prácticamente idénticas. Incluso el precio de venta es el mismo.





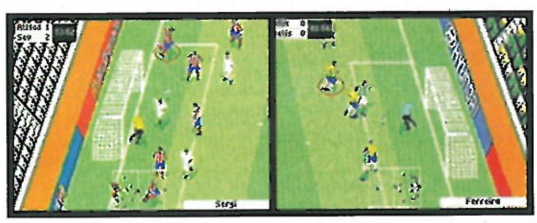
FIFA 2003

La **versión** de FIFA para Game Boy Advance ofrece una amplia **variedad** de opciones y una gran **sencillez** en el control.





Destaca la reproducción de los uniformes, así como la lista de licencias



Aunque en la primera partida pueda parecer que es muy sencillo marcar goles, es posible aumentar la dificultad de los jugadores de campo, por un lado, y de los porteros, por otro.

Tras aparecer para **PS2**, **GC** y **Xbox**, *FIFA* llega a **GBA**. El nuevo juego mantiene la variedad de opciones y la enorme cantidad de licencias oficiales incluidas. Así, se recogen los clubes de 14 países, sólo uno menos que las versiones citadas. Sus uniformes son un fiel reflejo de los oficiales y los jugadores, también reales, están bastante actualizados. Junto a las diferentes competiciones ligueras hay que mencionar la UEFA y la Liga de Campeones. De todas formas, no es posible disputar una temporada con varias competiciones simultáneas. En el sistema de control la sencillez es la nota característica. Para ello se emplean cuatro botones: dos frontales (pase raso y disparo), y dos laterales (velocidad y pase alto). Si a ello le unimos la posibilidad de lograr grandes efectos, un terreno de juego con unas reducidas dimensiones y una velocidad elevada, podemos hacernos una idea de la cantidad de oportunidades de gol que se generan en cada partido. De todas formas la efectividad goleadora puede ajustarse mediante los cuatro niveles de dificultad. En los gráficos, se ha optado por una perspectiva lateral. CHIP & CE

Equipos

Se incluyen selecciones nacionales y clubes de 14 ligas: **Escocia**, **Suecia**, **Suiza**, **Bélgica**, **Alemania**, **Corea**, **Austria**, **Francia**, **Italia**, **USA**, **Inglaterra**, **España**, **Dinamarca** y **Noruega**.

Género > Deportivo Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports
Jugadores > 1 Competiciones > 4 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Datos > Sí

GRÁFICOS 9,0
La perspectiva lateral, única incluida en el juego, permite seguir perfectamente el desarrollo de los partidos. Además ofrece la posibilidad de repetir acciones del juego en el momento deseado.

MÚSICA / FX 8,5
La música es una mera comparsa. En cuanto a los efectos de sonido, como es lógico, no hay comentarios siendo los gritos del público lo más destacado.

JUGABILIDAD 8,9
La sencillez es predominante en el control del juego. El reducido tamaño del terreno de juego hace que las oportunidades se sucedan en ambas porterías. El ajuste del nivel de dificultad es fundamental.

DURACIÓN 8,8
La oferta de competiciones y clubes sigue la misma línea que caracteriza a las restantes versiones de *FIFA*. Es una pena que no puedan diputarse varias competiciones en una misma temporada.



8,9 GLOBAL



Por fin, la mejor for
ver la fotografía digi

na de

al

Incluye un CD-ROM con programas completos





Por sólo 4,25 €

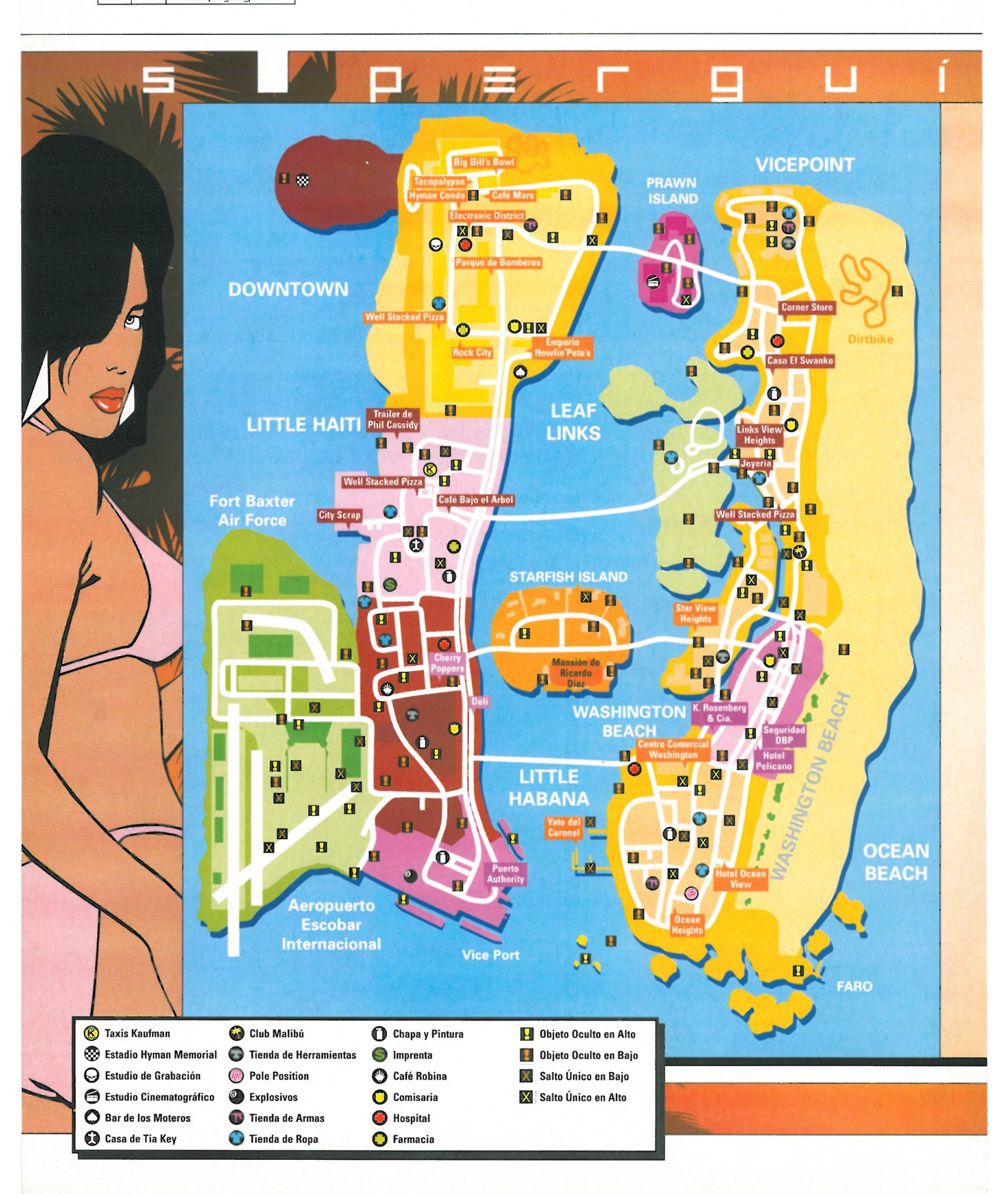
Te presentamos la nueva revista ***Digital Camera Magazine.*** Para que descubras todos los secretos de la fotografía digital. Y para que disfrutes con los resultados. Porque la revista líder en el sector llega a España de la mano de quien mejor sabe hacerlo, el Grupo Zeta.
Descubre cada mes y en tu quiosco todos los trucos, aplicaciones y programas que van a convertirte en quien más sabe de lo que más te gusta.
Y con cada número un CD-ROM, de regalo, con programas completos para sacar todo el partido a tu equipo.

GRUPO ZETA
www.grupozeta.es





A partir del 26 de diciembre.



Superguí
DOWNTOWN
Big Bill's Bowl
Tacopalypse
Hyman Condo
Café Mars
Electronic District
Parque de Bomberos
Well Stacked Pizza
Rock City
Emporio Howlin'Pete's
PRAWN ISLAND
VICEPOINT
Corner Store
Dirtbike
Caso El Swanko
LEAF LINKS
Links View Heights
Joyeria
Well Stacked Pizza
LITTLE HAITI
Trailer de Phil Cassidy
Well Stacked Pizza
Café Bajo el Arbol
City Scrap
Fort Baxter Air Force
STARFISH ISLAND
Mansión de Ricardo Diaz
Star View Heights
Cherry Poppers
Deli
WASHINGTON BEACH
K. Rosenberg & Cia.
Seguridad DBP
Centro Comercial Washington
Hotel Pelicano
LITTLE HABANA
WASHINGTON BEACH
Yate del Coronel
OCEAN BEACH
Hotel Ocean View
Ocean Heights
Puerto Authority
Aeropuerto Escobar Internacional
Vice Port
FARO
Taxis Kaufman
Estadio Hyman Memorial
Estudio de Grabación
Estudio Cinematográfico
Bar de los Moteros
Casa de Tía Key
Club Malibú
Tienda de Herramientas
Pole Position
Explosivos
Tienda de Armas
Tienda de Ropa
Chapa y Pintura
Imprenta
Café Robina
Comisaria
Hospital
Farmacia
Objeto Oculto en Alto
Objeto Oculto en Bajo
Salto Único en Bajo
Salto Único en Alto





Grand Theft Auto Vice City es, dentro de su género, el juego más largo y complejo que podemos encontrar en **PS2**. Aún con la inestimable ayuda que supone una guía, alcanzar el 100% será un colosal reto que pondrá a prueba nuestra paciencia y habilidad. Aquí os ofrecemos la manera más sencilla de lograrlo, aunque os recomendamos que siempre que sea posible intentéis superar los retos por vuestros propios medios. De esa forma, descubriréis el verdadero encanto y las dimensiones de esta extraordinaria aventura. Este es el mejor consejo que podemos daros, pero hay algunos más que os ayudarán:

1) Salvar la partida cada vez que se logra algo importante o se pasa una misión.
2) Memorizar la localización de *ítems*, estrellas y armas.
3) Caminar siempre que se pueda.
4) Buscar los objetos ocultos desde el principio para tener armas e *ítems* en casa.
5) Si la misión no nos marca un tiempo limitado para su realización, intentar recuperar el 100% de la vida o el chaleco, y llevar todo el armamento posible.
6) Evitar enfrentamientos innecesarios.
7) Usar el dinero. De poco vale acumularlo, así que compra comodidad: casas y negocios sin miedo. Podrás salvar sin tener que cruzar todo el mapa.

MISIONES DE PERSONAJES

KEN ROSENBERG:

1) LA FIESTA

Nuestra primera misión es sencilla. Tenemos que ir a una fiesta en el yate del Coronel **Cortez**, pero antes tenemos que buscar una indumentaria apropiada para la ocasión. **Rosenberg** nos manda a la tienda de ropa *Raphael's*, que está situada no muy lejos de su despacho. Una vez emperifollados, nos encaminamos hacia el yate con la bonita moto que un inconsciente aparca delante de la tienda. Ya en el barco, te presentarán a algunos de los personajes que más adelante serán parte fundamental del juego. **Mercedes**, la hija del Coronel, que nos ha acompañado todo el tiempo, nos pedirá que la llevemos al club *Pole Position*. Está muy cerca de allí y no hay tiempo, por lo que no deberemos tener ningún problema.





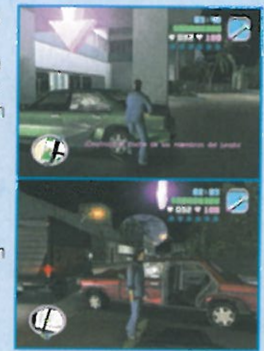
2) PELEA EN EL CALLEJÓN TRASERO





Volvemos al despacho del abogado. Nos cuenta que hay una persona que puede saber algo sobre nuestro problema, **Kent Paul**, el soplón. Frecuenta el club Malibú, situado al Norte de nuestra posición, así que ve en su busca. Tras un breve encuentro con **Kent**, su información nos llevará a buscar a un cocinero en los callejones próximos a nuestra guarida. El tipo de los fogones se pondrá chuleta y tendremos que darle vuelta y vuelta de galletas. Como postre, el «Arguiñano» nos dejará un móvil que nos será de gran utilidad. Aparece en escena **Lance**, en el futuro nuestro socio en varias misiones, que nos propone unir nuestras fuerzas a la vez que surgen en escena los ayudantes del cocinero. Ve al coche de **Lance** y dirígete a la tienda de armamento. Nos cuenta lo que podemos comprar y nos vamos al hotel.

3) FURIA EN EL JURADO



De vuelta al despacho de **Rosenberg**. Antes de entrar sonará el móvil y tendremos un amago de conversación con alguien que parece tener relación con nuestro problema. Ya dentro del despacho, el abogado nos encarga la misión de disuadir a los miembros de un jurado. Para tener más argumentos para convencerlos, por arte de magia, en la entrada aparecerá un martillo con el que deberemos arreglar los coches del jurado. El primero está al Sur e intentará huir, aunque sin suerte. Golpeamos el coche con el martillo y, cuando los daños sean importantes, saldrá por patas y habrá cambiado de opinión. El segundo coche está en el Norte y en esta ocasión sin ocupante. Hacemos lo mismo hasta destrozarlo. Con eso habremos completado esta fase en la que el único problema posible es que nos pille la poli en plena labor. Si ocurre, no nos enfrentaremos, correremos hasta despistarlos y volveremos al tajo cuando no estén.

4) DISTURBIOS



Aunque, en teoría, se trata del primer encargo del constructor **Carrington**, como nos lo ofrecen en el despacho se lo apuntamos al abogado. Tenemos que disfrazarnos de obrero e introducirnos en una especie de manifestación. Una vez allí, iniciaremos una pelea con los obreros hasta que todos acaben a mamporros. Aprovechando la confusión, penetraremos en el recinto y destruiremos los camiones de la compañía. Lo mejor es meterse en los callejones laterales y, desde allí, abrir fuego contra los camiones. Los vigilantes jurados pueden incordiar, pero no deben ser un gran obstáculo. Es posible que las explosiones alerten a la policía, con no dispararles y huir, asunto arreglado. Al acabar esta misión recibiremos la llamada del Coronel **Cortez** y otra de un desconocido que nos cita en el teléfono del centro comercial de **Washington**. Por cierto, ya podremos recibir también encargos de **Carrington** en su obra.

S U P E R G U Í

CORONEL CORTEZ

1] CERDO TRAIDOR

El Coronel comienza fuerte. Su primer encargo será eliminar a una persona que le ha traicionado y para ello, como buen aficionado al bricolage, nos entrega una sierra mecánica. Tenemos que ir a su apartamento y subir hasta el ático donde nos espera el tronco (a serrar) acompañado por dos guardaespaldas (Pikolín). Pueden causarnos unos daños mínimos, pero no son especialmente duros. El «traidorzuelo» consigue escapar, inicialmente, y tendremos que seguirle por la calle. Con la sierra se corre muy mal, cambiamos el arma hasta darle alcance y le aplicamos un tratamiento. Como la escena es antológica, saltan las alarmas de la policía con dos estrellas y deberemos huir a toda pastilla. Recibiremos la orden de ir hasta el Taller de Pintura de **Vice Point**, al Norte del apartamento. No está muy lejos y la presión de la policía no será demasiado asfixiante. Al entrar en el Taller, desaparecerá la amenaza.



2] TIROTEO EN EL CENTRO COMERCIAL

Cortez quiere ayudarnos pero mientras nos utiliza para sus intereses. En el siguiente encargo nos enviará en busca de un mensajero. Durante el trayecto nos avisan de que nos pasemos por la tienda de armas. Si no tenemos una metralleta y bastante munición será conveniente que hagamos caso a la recomendación. Una vez bien pertrechados, al Centro Comercial de **Washington**, preferiblemente en una moto potente. Allí nos espera un personaje con un pintoresco aspecto afrancesado que, tras intercambiar con nosotros unas palabras, saldrá volando al tratarse de una trampa y estar aquello infestado de policías. Tendremos que seguirle y como él escapa en moto, lo mejor será ir a por él con otra para poder dispararle poniéndonos detrás. Cuando consigamos fulminarlo, sólo nos quedará quitarle el maletín con los *chips* y escapar de la policía camino del yate de **Cortez**.

3] ÁNGELES GUARDIANES

El Coronel nos encomienda la protección de un amigo suyo en una transacción. Primero hay que ir al *parking* para recoger una ametralladora contundente. Allí nos espera **Lance**, que se apunta a la fiesta. Con él llegamos al punto de encuentro, donde tomamos posiciones en alto por si hubiera lío. Subimos la escalera, nos pegamos bien al filo (haciendo poco caso de la marca del suelo), nos agachamos (L3) y apuntamos a los cubanos. Esperamos a que empiece la acción y entonces disparamos a los cubanos. Hay una barra que indica la vida de **Díaz** y si lo matan, la misión habrá terminado. Además del coche en el que llegan los cubanos, irán apareciendo más vehículos. El orden de aparición es: dos coches por la derecha, una furgoneta por la derecha, una furgoneta por la izquierda y, por último, dos motoristas. **Lance** derribará a uno de un tiro y nosotros seremos los encargados de perseguir al otro. Hay que ser muy rápido. La moto de *motocross* es menos manejable que la de carreras y hay que ayudarse en los giros con el freno de mano. Intentamos ponernos detrás y alcanzarlo con la ametralladora. Recuperamos el maletín y se lo llevamos a **Díaz**.



4] SEÑOR, SÍ, SEÑOR

Cortez nos hace un encargo un tanto peliagudo. Se trata de robarle un tanque al ejército, aprovechando el paso de un *convoy* por medio de la ciudad. El trabajo tiene mucha miga porque hay soldados a pie custodiando los flancos y camiones por delante y detrás del tanque. Los militares no se andan con chiquitas y, cuando comienza la acción, su potencia de tiro nos podrá destrozar en pocos segundos. Hay varias formas de afrontar este reto pero nos quedamos con la más elegante: colocar un coche delante del *convoy* y buscar una posición para disparar con el *sniper* al soldado que va en la torreta del tanque. A partir de ese instante, se desata la batalla y sólo la rapidez y la suerte pueden evitar la catástrofe. Aunque parezca imposible, en medio de esa tremenda ensalada de tiros, deberemos llegar hasta el tanque con la poca vida que nos quede tras los atropellos y disparos. Una vez dentro, la cosa es más sencilla. Todo lo que nos toque, saltará por los aires y sólo deberemos preocuparnos de llegar a la guarida, que aparece en el radar y el mapa, antes de que se autodestruya el tanque.



5] ¡TODOS CON LAS MANOS ARRIBA!

Es el último encargo del Coronel. **Cortez** se siente amenazado y decide poner tierra de por medio. Nuestra misión será evitar que sus enemigos le eliminen y para ello embarcaremos en su lujoso yate para darle escolta. Nada más salir de puerto, empieza el ataque. Con la ametralladora como arma más idónea, debemos centrar nuestra puntería en los tiradores, aunque si hacemos explotar los barcos conseguiremos el mismo resultado. Tras la primera oleada, la amenaza aparecerá esta vez por la proa (por delante para los de secano), y llegará desde unos barcos y *zodiacs*. Es posible que alguno logre subir. En medio del baile, la amenaza llegará desde el aire en dos helicópteros que, si nos descuidamos un poco, dejarán a sus hombres en cubierta. Casi sin tiempo para reaccionar, hará acto de presencia un poderoso helicóptero militar que deberemos derribar. Los cohetes son buenos pero también la ametralladora funcionará. Tras acabar con él, aún tendremos un poquito de trabajo y éste será el de quitar del camino el resto de barcos que nos bloquean el paso.



RICARDO DÍAZ

1] LA CAZA

Díaz es un personaje un tanto bestia y de reacciones impredecibles. En esta ocasión se muestra un tanto comedido y sólo te encomienda ir a la guarida de un tipejo que le está robando. No hay que acabar con él. Al llegar al apartamento en cuestión, nos descubrirán y el elemento intentará escaparse por las azoteas. Sólo hay que seguirlo. Cuando salte del tejado a la calle tendremos que hacer lo mismo y montamos en el *scooter*. Ellos nos dispararán pero sólo tendremos que seguirlos a cierta distancia y esquivar los disparos aprovechando la agilidad de la moto. Dan una vuelta grande pero en unos minutos llegarán a su destino y ahí termina nuestra misión.



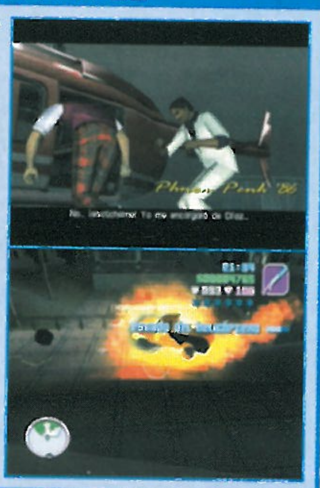




6 5 GTA: VICE CITY

2] PHNOM PENH '86

Una misión novedosa. Acompañados por **Lance** en un helicóptero, deberemos diezmar a la banda del sujeto que seguimos en la anterior misión. Están en las mansiones abandonadas de **Vice City** y tendremos que afinar la puntería para sacarle el máximo partido a la destructiva ametralladora que manejaremos. Seguramente, ésta es también una de las armas menos manejables y, al principio, es posible que no le demos a nadie. El helicóptero, aunque no es muy delicado, tiene una barra que representa su resistencia. Si no nos pulimos con cierta maña y velocidad, lo más seguro es que en la última terraza nos fundan. Una vez recuperado el dinero de **Díaz**, podemos marcharnos de la zona tranquilamente.



3] EL BARCO MÁS RÁPIDO

Partiendo desde la Mansión de **Díaz**, deberemos desplazarnos hasta el Astillero para robar una lancha motora que parece ser la más rápida de toda la costa. Antes de salir de la choza de **Díaz**, estaría bien que nos pasáramos por el laberinto y nos hiciéramos con el *sniper* (rifle con mira telescópica) para eliminar desde lejos a buena parte de los vigilantes, todos los visibles inicialmente. Cuatro de ellos no son visibles hasta doblar la esquina de la nave y aquí será necesario cambiar el rifle por una ametralladora u otra arma que apunte automáticamente. Para bajar el barco de la grúa hay que pulsar un interruptor situado dentro del edificio y, aunque parezcan inofensivos, está custodiado por tres trabajadores que también deberemos «despedir». Nada más pulsar el botón, aparecerán más vigilantes por la puerta, seis. Montamos en el barco y ponemos rumbo a la mansión de **Díaz**, sorteando a la policía que nos espera en lanchas.



4] OFERTA Y DEMANDA

Díaz pretende asestar un nuevo golpe a sus competidores robándoles una valiosa mercancía. Acompañados por **Lance** en la motora más rápida de todo **Vice City**, tenemos que llegar al barco antes de que lo hagan los dueños del alijo. Nuestros competidores parten con ventaja, pero sus lanchas son más lentas y en los primeros giros ya habremos adelantado a dos de ellas. A mitad de recorrido, si todo ha ido bien, también superaremos a las otras dos y nuestra única preocupación deberá ser completar las últimas curvas y llegar los primeros al barco. A partir de aquí cambia la fase y en vez de pilotar tendremos que disparar. Primero son dos lanchas que se aproximan por detrás, después un helicóptero y, finalmente, otra por delante. Intentaremos eliminar primero al tirador de las lanchas, de esa forma no sufriremos daños, y en cuanto al helicóptero, disparando directamente a la panza.



5] BORRAR

Ahora que sabemos que **Díaz** ha sido el causante de nuestros problemas, vamos a borrarlo del mapa. **Lance** nos cita en la entrada de la mansión de **Díaz** y llega con alguna ayuda extra en forma de ametralladora. La entrada principal está bloqueada, por lo que habrá que encontrar otra ruta. Hay dos posibles: por la parte de atrás o por el lateral del laberinto. En cualquiera de las dos, encontraremos resistencia y ambas van a dar casi al mismo punto. Una vez dentro, se suceden escaleras y pasillos con defensores por todas partes, hasta que lleguemos a las inmediaciones de **Díaz**. El «brutote» saldrá a nuestro encuentro con lo que queda de sus guardaespaldas y os adelantamos que aguantará mucho plomo antes de caer. La misión será fallida si eliminan a **Lance**, así que será mejor que cuidéis de él y os anticipéis a sus movimientos. Con **Díaz** eliminado, la mansión pasa a vuestro poder y desde ella accederemos a nuevas misiones.



AVERY CARRINGTON

1] HIERRO DEL CUATRO

El constructor **Carrington** es un bicho de cuidado. Nos manda al campo de *golf* para dar canela fina a un pez gordo. Como es un lugar muy selecto nos proporciona un carné y nos da la dirección de una tienda de ropa deportiva. Una vez que estemos vestidos para la ocasión, vamos al club de *golf* y allí nos encontramos con el primer inconveniente: un detector de armas. Al pasar por él, perderemos todas las armas de fuego y, si no tenemos ninguna arma blanca, deberemos apañarnos con un palo de *golf* que encontraremos a la derecha. Una vez localizado el sujeto, descubriremos que tiene más guardaespaldas que **Bisbal**. Nada más acercarnos empezará el baile y el pez gordo huirá en un carrito de *golf*. Aunque parezca imposible, pasamos de los guardaespaldas y perseguimos a nuestro objetivo. En la persecución alocada que se inicia, los gorilas nos alcanzarán unas cuantas veces, pero no debemos perder de vista a nuestro sujeto porque a la primera de cambio intentará salir del club. Si se os resiste esta misión, al volver a empezar, podéis colocar un coche taponando el detector de armas: el gordo intentará huir pero no podrá.



2] DEMOLITION MAN

Estamos ante una de las misiones más originales del juego... aunque no de las más divertidas y sencillas. Nos encargan demoler un edificio en construcción de la competencia. Para volarlo vamos a recurrir a un ingenioso sistema: usando un helicóptero teledirigido de pequeñas dimensiones. Es una prueba cronometrada (7 minutos) y a la dificultad de su complejo manejo, sobre todo hasta que dominemos bien los controles, hay que añadir la presencia de obreros y vigilantes. Son cuatro bombas y hay que depositarlas sobre unos barriles situados de la siguiente forma: uno en la planta baja a la izquierda, otro en la primera planta a la izquierda, otro en la segunda a la derecha y, por último, otro en la tercera a la derecha. Para eliminar a los que nos atacan sólo hay que golpearles con las hélices. Para colocar la bomba, nos situamos encima del barril y pulsamos Círculo. Es una de esas misiones que requieren un poco de paciencia, pero también hay quien se la ha pasado a la primera y sin mayores complicaciones. La clave es subir verticalmente por el hueco de la escalera y no como lo haría una persona andando.





superguí

KENT PAUL:

3) DOS LEVES IMPACTOS

Se trata de una acción de sabotaje para enfrentar a los cubanos con los haitianos. Lo primero que tendremos que hacer es cambiar de ropa para hacernos pasar por un miembro de las bandas cubanas. Tras pasar por la tienda de ropa *Little Habana*, que aparece en el mapa como una camisa azul, deberemos localizar la Funeraria de **Romero** y empezar el baile. Cuando nos reconozcan, todos los haitianos se nos echarán encima y, en medio de la refriega, el coche fúnebre que tenemos que destruir intentará huir. Si nos ponemos detrás de este vehículo, nos lanzarán ataúdes por lo que deberemos situarnos en paralelo y abrir fuego con la ametralladora. Es posible que, durante la persecución, aparezcan coches haitianos para entorpecernos, pero deberemos centrarnos en nuestro objetivo. No será muy difícil acabar con él.



1) CORREDOR DE LA MUERTE

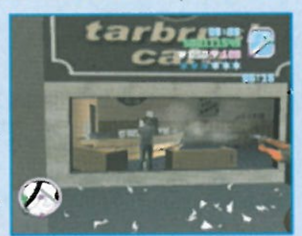
Una misión con bastantes complicaciones. Han secuestrado a **Lance** y debemos ir a rescatarlo al desguace antes de que sus captores lo maten. En la pantalla encontraréis un indicador de la vida de **Lance**, así que cuanto antes lleguemos y eliminemos a sus secuestradores, más posibilidades tendrá **Lance** de sobrevivir. En la entrada del desguace nos espera un coche cruzado con tres vigilantes, arremetemos contra él y atropellamos a los que salgan al paso de nuestro coche, una vez dentro. Hay que llegar hasta el sitio en que lo tienen escondido y liquidar a sus torturadores. En cuanto toquemos a **Lance** se activará una secuencia que nos dará un respiro. Al terminar ésta, los secuestradores continuarán su ataque. Los hay a pie y también en lo alto de las instalaciones. Hay un coche a la izquierda, montamos en él y llevamos a **Lance** al hospital. En el camino, nos atacarán desde otros coches pero sobre todo al principio. Si nos damos prisa, una vez que salgamos del barrio ya tendremos el camino casi despejado hasta el hospital. **Lance** te citará para ir en busca de **Díaz**.



TOMMY VERCETTI

1) EXTORSIÓN

Muerto **Díaz**, **Tommy** se convierte en el nuevo dueño de la mansión, pero aún tendrá que hacerse también con sus negocios. Son una serie de misiones específicas de la mansión y ésta es la primera de todas. Tendremos que «explicarle» a los de las tiendas del Centro Comercial que si no nos pagan por nuestra protección sus negocios peligrarán. En tan sólo cinco minutos hay que destrozar todos los escaparates marcados en el mapa. Buena parte del tiempo se nos irá camino del Centro Comercial, así que tenemos que volar. Si no tenéis armas apropiadas para acabar con los escaparates, podéis comprar un martillo en la tienda de herramientas. Empezad a romper por la planta de abajo y, cuando ya no quede ninguno, tomad las escaleras mecánicas hasta el piso de arriba y acabad con los restantes. A medida que rompamos lunas, la alarma policial irá subiendo. No os paréis a pelear, con el chaleco y la vida tendría que ser suficiente para acabar con todos los cristales antes de que nos tumben. Al destrozar la última luna, cesarán las alarmas y, además de 2.000 Dólares, obtendremos la posibilidad de comprar cualquier negocio de la ciudad.



2) PELEA EN EL BAR

Seguimos en busca de benefactores y ahora le toca el turno a un bar de moda de *Ocean Beach*. El dueño se niega a pagarnos y hay que demostrarle que somos la única opción posible en seguridad. Acompañados por dos de nuestros matones, y no de los mejores, partimos hacia el bar. En la entrada hay dos vigilantes y para quitarlos de enmedio no será necesario ni acercarse si tenemos el rifle de mira telescópica. Una vez eliminados, entramos en la terraza y hablamos con el dueño. Nos dice que arreglemos el asunto con la empresa de seguridad que hay por allí cerca y en ese instante aparece en pantalla una cuenta atrás de cinco minutos. Al callejón donde se encuentran se llega en unos pocos segundos y podemos hacer algo parecido a lo que hicimos con los de la puerta del bar, pero con algún arma más potente, como una ametralladora pesada o el lanzacohetes. Al caer los de la entrada, tendremos que iniciar la persecución de dos vigilantes que intentan escapar en moto. Aunque corren bastante, les alcanzaremos rápidamente y será pan comido tirarlos de la moto y darles pasaporte. No pasa nada si dejáis atrás a vuestros acompañantes en cualquier momento de la misión.



3) TIERRA DE POLIS

Uno de nuestros inútiles ayudantes ha puesto una bomba en el centro comercial, pero no ha funcionado el temporizador. La policía ha tomado los alrededores y para llegar a la bomba hay que disfrazarse de poli. Debemos provocar que los policías nos sigan (dos estrellas) y meterlos en un garaje. No hace falta que nos persigan desde el principio, lo mejor es hacerlo cerca del garaje. Lo normal es que entren con nosotros dentro, con coche y todo. Pero también vale a pie y luego tomar el coche de policía que hay a la izquierda según se sale del garaje. Disfrazados y motorizados, podremos llegar al centro y activar la bomba que, por desgracia, sólo tardará en explotar 5 segundos. La alarma policial será de 5 estrellas. Salimos por la misma puerta que entramos, montamos en el coche y vamos en busca de la estrella que hay al lado. Tras rebajar ésa, no estaría mal que intentáramos bajar dos más: la de los matorrales cercanos a la comisaría y la que hay en los callejones próximos a la *pizzería*. **Lance** no puede quedarse atrás o morir. Con esta misión, nuestro plan de extorsión se habrá completado y en la mansión podremos recoger hasta 5.000 $.



4) LIQUIDA AL COBRADOR





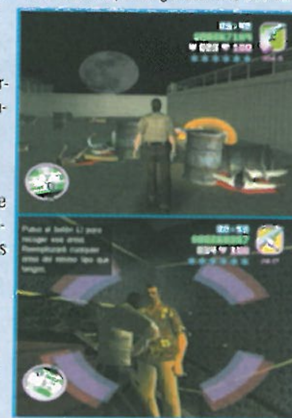
La Mafia pretende sacar tajada de nuestros negocios y para conseguirlo, manda a unos cuantos de los suyos a saquear las recaudaciones de nuestros negocios. Sus movimientos dependerán del número de negocios que tengamos ya en funcionamiento y dando, por tanto, dinerito. Tras pelar la imprenta, se encaminarán al Astillero (si ya genera dinero) y nuestra misión será pararles los pies sin ningún tipo de contemplaciones. El siguiente destino de unos nuevos recaudadores será el Concesionario (si ya produce) o la propiedad que se encuentre más próxima. Los fundimos y vamos a por la última pareja de recaudadores, que puede estar en las inmediaciones de la Fábrica de Helados, por ejemplo.



65 GTA: VICE CITY

5] MANTÉN A TUS AMIGOS CERCA...

Esta misión viene a ser el final de la historia. **Forelli** viene a la mansión a perdirnos cuentas pero, en realidad viene a por todo. **Lance**, como ya imaginábamos, nos va a traicionar. Llegarán las primeras oleadas de enemigos y los debemos parar desde las escaleras próximas al despacho. Tras ellos, aparecerá **Lance** y tendremos que perseguirlo hasta la azotea. Allí nos espera bien armado y protegido. El choque frontal es casi un suicidio, por lo que recomendamos correr hasta la plataforma del helicóptero y desde allí fundirlos con unas granadas. Una vez que ha caído **Lance**, bajamos al despacho y recibimos a **Forelli** como se merece. En diversos puntos de la casa encontraremos chalecos, corazones y armas. Como no hay tiempo, cada vez que nos veamos en apuros, a por los *items*. **Forelli** llega bien escoltado y es duro de pelar. Golpeamos con cuidado y nos vamos a recuperar fuerzas. Así hasta que caiga, y a disfrutar del final.



2] ASESINO PSICOPATA

Emulando a los chicos de «Operación Triunfo», los *rockeros* tienen que acudir a una tienda de discos para firmar su nuevo disco a sus *fans*. La cosa no tendría mucho interés si no fuera porque están recibiendo amenazas de un pirado psicópata que ha jurado acabar con ellos. Nos montamos, solos, en la Limusina y vamos al tingiao. Entre las *fans* hay una que tiene más pelos en las piernas que **The Scope**. ¿sospechoso, no? Por si ésto no fuera ya de por sí tremendamente violento, el travestido seguidor saca un arma, abre fuego contra el vigilante y se da a la fuga. Nos toca perseguirlo y ya os anticipamos que la Limusina es uno de los vehículos menos ágiles. El recorrido que seguirá el perturbado es siempre el mismo y las cosas que pasan también. Decimos esto para que intentéis memorizar sus triquiñuelas. Hay que hacerlo todo a lo burro pero si podéis cerrarle el paso y fundirlo a pie mejor que mejor. Los camiones que aparecen, los coches que se cruzan, etc., siempre lo harán del mismo modo, tenedlo en cuenta.



MISIONES COLATERALES

LOVE FIST

1] EL JUGO DEL AMOR

El grupo *Love Fist* requiere los servicios de **Tommy** para hacerles unos recados un tanto comprometidos para la gente famosa. En primer lugar, nos mandan a buscar cierta sustancia que ellos llaman el jugo del amor. Por aquello de que se trata de algo líquido, nos citan con un camello en el centro de la ciudad. Lo mejor será buscar una moto deportiva y aparcar en dirección a la carretera antes de tocar el claxon. Aparecerá el sujeto en cuestión y nos timará llevándose el dinero sin darnos nada a cambio. Como huye en moto como la nuestra, tardaremos sólo unos segundos en alcanzarle y con la ametralladora le explicaremos que eso que ha hecho está mal. Una vez que el camello sea pasto de los buitres, recogemos el dinero, el jugo y atendemos a la siguiente petición de los *rockeros*. Se trata de buscarles compañía y como está cerrado el club de ajedrez, probamos a ver si se divierten con unas damas. Vamos a por **Mercedes** al apartamento de *Love Fist* y la llevamos con los *rockeros* antes de un minuto y medio. No hay que perder ni un sólo segundo.



3] GIRA PUBLICITARIA



Para su gira, y por cuestiones meramente estéticas, *Love Fist* quiere que la banda de los moteros se encargue de la seguridad. Nos toca a nosotros convencerlos y no lo lograremos hasta que completemos todas las misiones de los moteros. Una vez terminadas, debemos volver a la casa de discos para llevar al grupo al concierto. La sorpresa que nos aguarda es una bomba que está conectada al velocímetro y que se activará si reducimos demasiado la velocidad de la limusina. Hay una barra que nos indica el riesgo de explosión y estará completamente vacía mientras pisemos el acelerador, y se irá rellenando si reducimos. La clave para pasar esta misión será tomar la avenida más larga, la que va hacia los astilleros, y evitar colisiones que frenen nuestra marcha. No hay un tiempo definido para esta misión, pero hay que darles unos minutillos a los *rockeros* para que consigan desactivar el artefacto. Con la avenida y un tramo del último puente será más que suficiente para que lo logren.

BIKERS

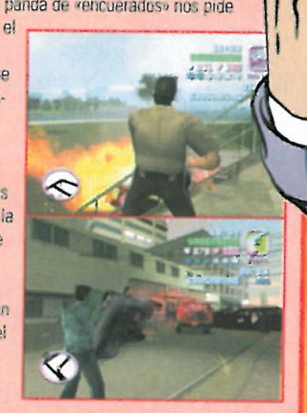
1] RUEDAS CON LLANTAS DE ACERO

Los moteros, gente dura y poco amiga de las visitas, nos recibe con cara de perros y escucha la oferta sin muchas intenciones de aceptar. Para que podamos negociar con ellos tenemos primero que demostrar que somos dignos y para ello deberemos ganar una carrera. Los rivales son tres y no regalan nada, por lo que tendremos que dar lo mejor de nosotros mismos con una moto que se maneja de una manera distinta a las deportivas. El recorrido es largo, tiene abundante tráfico y los momentos más críticos están en sus giros. El freno de mano, en este caso el trasero, será de gran ayuda. Ellos suelen entrar muy fuerte en los giros más pronunciados y también suelen dejarse allí los cuernos. Si no ganáis a la primera la carrera, sólo tenéis que recordar los puntos críticos que os hicieron perder. Coinciden con los de los rivales y es ahí donde cobraremos ventaja.



2] INCITANDO AL MACHO

Por aquello de la marginalidad y la lucha contra el sistema, que tanto gusta a los moteros americanos, el jefe de esta panda de «encuerados» nos pide otra prueba de fidelidad. Se trata de montar el mayor caos callejero posible en un tiempo récord: un minuto y medio. Hay una barra que indica el grado de caos y completarla es bastante complicado porque depende principalmente del ruido que generemos. Nada más salir, la tomamos con la gente y los coches que encontremos. Llegará la poli, después los SWAT, el helicópero y el FBI. Nos subimos a la escalera que hay en la esquina de la calle de los moteros y desde allí intentamos que salten por los aires todo lo que vaya apareciendo. Con un poco de suerte, lograremos el gran escándalo. Si no has comprado la chabola del final del tejado, hazlo antes de comenzar la misión y salva nada más acabarla. Luego, intenta rebajar la alerta como puedas.

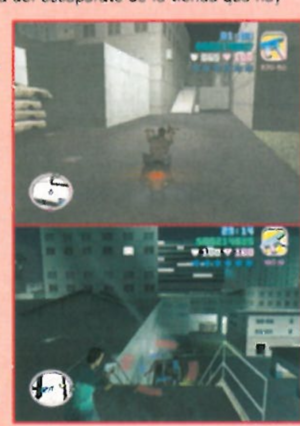




superguía

3) MOTO ROBADA

Si cumplimos este encargo los moteros se ocuparán de la seguridad de *Love Fist* en la gira. Tenemos que recuperar la moto del jefe y lo primero que hay que hacer es conseguir la moto deportiva del escaparate de la tienda que hay enfrente del bar. Con ella, tendremos que realizar un gran salto para caer en el tejado próximo al sitio donde los pandilleros tienen guardada la moto. A los pocos segundos de caer, nos descubrirán y entonces tendremos que hacer frente a un montón de enemigos. Algunos ya están en el tejado, pero la gran mayoría saldrá a nuestro encuentro y si bajamos al patio saldrán por todas partes. No es mala táctica provocar su salida con una pasada por la parte de abajo y volver a la terraza a esperarlos. Será más fácil y menos arriesgado. Una vez que hayamos limpiado la zona, sólo tendremos que salir de allí con la moto saltando y llevarla al bar de los moteros.



3) AUTOCIDE

Una de las misiones más complicadas... Hay que eliminar a 6 atracadores en menos de 9 minutos. El primero, situado en un cartel cercano, es fácil. El segundo, el vigilante, ya dependerá del armamento que tengamos. El tercero y cuarto van juntos pero, si no somos rápidos, se separarán y nos darán problemas. El quinto, en un barco, es sencillo pues usaremos el *sniper*. El último va en moto y vuela por la zona cercana al Coronel. Dependiendo del tiempo que quede puede ser un verdadero infierno frenarle. Lo mejor será anticipar un poco sus movimientos, observando su trayectoria en el mapa, esperarlo y golpearlo con un coche. Una vez que esté en el suelo, ya no tendremos ningún impedimento más de lo normal y será el momento de fundirlo. El gran enemigo será el tiempo.



CUBANOS

1) EL DESAFÍO DEL BARCO TRUCADO

Será nuestra tarjeta de presentación con los cubanos. Se trata de una prueba de habilidad con una lancha motora trucada. Tras pasar el primer puesto de control, tendremos tres minutos para completar un recorrido con 26 puestos más. Las únicas dificultades serán manejarnos con el estilo de conducción de la lancha, mucho más tosco que el de los coches, y los saltos, estrechamientos y giros de algunas partes del recorrido. No podemos dejarnos ni un puesto de control, si nos lo pasamos deberemos retroceder. Lo más normal es que necesitemos de varios intentos, pero más o menos los justos antes de dominar la lancha. Como en el juego hay alguna misión más con ellas, será mejor que nos vayamos entrenando un poco.



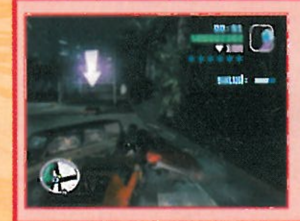
ASESINATOS

1) MUERTE EN LA CARRETERA

Tenemos que cepillarnos al motorista que reparte las *pizzas* antes de que termine sus entregas, nada menos que 50 *pizzas*. Tiene que darnos tiempo de sobra, pero no conviene confiarse demasiado. Lo mejor es darle un golpe, tirarlo de la moto y eliminarlo bajándonos del coche. Con esta misión nos darán 500 dólares.



2) ELIMINA A LA ESPOSA



En esta ocasión tendremos que acabar con la esposa de alguien, pero tiene que parecer un accidente de coche. Ella lleva un automóvil muy potente y no estaría demás que nosotros nos presentáramos con uno de similares características. Chocar y chocar hasta que salga ardiendo.

4) COMPROBAR EL REGISTRO

En el aeropuerto, tenemos que recoger un *sniper* que han colado dentro de la terminal y acabar con un personaje señalado por una chica. Lleva escolta pero no nos dará problemas y, una vez eliminados ambos, sólo tendremos que recoger el maletín y salir pitando. El verdadero peligro no son los polis, si no unos tipos en unos coches negros con tiradores en el techo. Mientras nos mantengamos en constante movimiento, seremos un blanco más difícil y tendremos menos problemas.



5) CABOS SUELTOS

Es el último encargo en el apartado de asesinatos. Tenemos que hacernos con un maletín situado en el tejado de la Fábrica de Helados. Está fuertemente custodiado por un mogollón de hombres con mucha artillería. Hay una forma elegante de hacer la misión: con un helicóptero al edificio más alto de al lado de la Fábrica, rifle con mira telescópica y, una vez despejada la zona, a por el maletín. La otra, por la fuerza, nos obligará a ir muy despacio y a tener que salir a por chalecos y corazones cada vez que nos veamos en apuros.



2) CARNE DE CAÑÓN

Al principio parece que sólo nos necesitan para llevar a unos cuantos cubanos a luchar con los haitianos, pero nada más llegar allí deberemos desempeñar una labor fundamental. Tendremos que agenciarnos un vehículo en el que puedan entrar tres cubanos. Al llegar al punto de encuentro, seremos los encargados de abrir paso a través de las líneas enemigas. Dependiendo del armamento que tengamos, la cosa será un paseo algo menos placentero. Una ametralladora potente o el lanzacohetes quitarán de en medio el primer obstáculo: un coche con unos cuantos haitianos alrededor. A partir de aquí, armas ligeras hasta que nos ordenen eliminar al francotirador apostado en el tejado. Una vez liquidado, iremos a tiro limpio hasta el patio donde encontraremos la furgoneta que hemos de robar. Hay muchos enemigos, pero una vez derribados los más cercanos intentaremos salir pitando con el botín. La policía nos atormentará durante el camino y si nos han pinchado las ruedas será una tarea difícil.



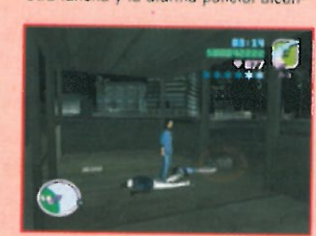
6 5 GTA: VICE CITY



3) ENCUENTRO NAVAL



Una de las misiones más complicadas del juego. El problema fundamental es la cantidad de enemigos y la policía, especialmente cabreada (cuatro estrellas). Antes de ir al encuentro de nuestro contacto, no estaría mal que nos hiciéramos con unos cohetes en el edificio naranja que hay camino del aeropuerto. Una vez en el punto de encuentro, nos llevarán con una lancha a la isla de **Díaz** y allí nos encontraremos con los haitianos, que están en dos barcos, en el muelle y diferentes partes de la mansión. Un cohete a un barco, uno más para el otro y ya podremos desembarcar. Nada más pisar tierra nos van a disparar desde varios puntos. Acabamos con los más cercanos primero ya que es más difícil que fallen desde cerca y luego nos enfrentamos a los que están en el porche de la mansión y en el tejado. Lo normal es que nos dejen un poco para el arrastre y que la alarma de la policía ya marque dos estrellas. Tomamos el maletín del muelle pero no tocamos los dos del porche. Como no hay prisa, pillamos un coche y buscamos dónde recuperar vida (a la salida de la isla hay un corazón) y el chaleco (en el edificio próximo al Club Malibú). Por allí cerca también podemos eliminar las estrellas de la poli. Volvemos a la isla y nos hacemos con los maletines que quedan. Nada más cogerlos, volarán nuestra embarcación desde otra lancha y la alarma policial alcanzará las cuatro estrellas. Helicópteros, furgones, controles y muchísimos, muchísimos polis saldrán a cazarnos. Hay que volver al bar, no está muy lejos pero será complicado. Podemos intentar llegar por las bravas o reducir las estrellas en la primera isla o en la segunda. En cualquier caso, ambos caminos serán duros.





4) VUDÚ TROYANO



Umberto quiere dar el golpe definitivo a los haitianos y para ello ha buscado la forma de penetrar en sus líneas y destruir su principal fuente de ingresos, un laboratorio. Acompañados por un cubano, tendremos que robar un coche haitiano y reunirnos con el resto de pistoleros. Gracias a nuestro disfraz con ruedas, podremos entrar en el laboratorio. Ya dentro, hay bastantes haitianos pero no son demasiado duros y como nuestro coche es el último en entrar, lo mejor es que para empezar nos encarguemos de los de la entrada. Al entrar en el laboratorio nos encontraremos con algunos más en diferentes alturas. Una vez eliminadas las defensas, tendremos 45 segundos para poner las bombas, que empezarán a contar desde el momento que coloquemos la primera. Una está situada en la planta de arriba, comenzaremos por ella y acabaremos por la más cercana a la puerta. Una vez colocadas las tres, hay que salir a toda pastilla de allí, pero como la puerta principal está cerrada deberemos escapar por una escalera situada en la parte derecha, casi a la entrada principal del laboratorio. Una vez en el tejado estaremos a salvo.

HAITIANOS

1) POCIÓN MÁGICA

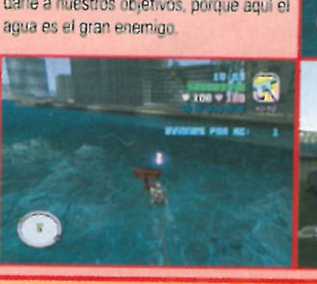
Los espíritus han hablado a la Tía **Key** de nosotros y nos llama para hacernos un encargo con bastante mala pinta. Se trata de anticiparse a la policía en la recogida de unos polvos mágicos y ya sabemos lo que pasa en estas situaciones. El primero está en un tejado no muy lejos de la casa de Tía **Key** y nada más cogerlo, empezará el baile aunque aún de manera suave. El segundo está próximo a éste, casi mejor ir andando a por él, y será el detonante de la gran movida. Nada más pillarlo, la poli se pondrá en 5 estrellas (FBI, Helicópteros, coches, etc.) y el tercer paquete está un pelín más lejos. Si puedes, monta en un coche y vuela hacia el último maletín, pero sin dejarte la estrella del callejón próximo al penúltimo paquete. El último maletín está en una especie de recodo cerrado de la calle. Las cosas no empeorarán mucho y nuestro destino está a unos cientos de metros, por lo que lo mejor es hacerlo corriendo. Sin vehículo esquivaremos mejor a los coches del FBI y al girar la esquina, estaremos a tiro del punto que neutralizará automáticamente todas las amenazas, la puerta de Tía **Key**.



2) BOMBAS FUERA

Otra misión muy divertida. Utilizando unos avioncitos de Radio Control, tenemos que destruir dos lanchas y un coche de los cubanos que están cerrando un trato en la isla de **Díaz**. El único consejo que podemos daros es que no descendáis mucho, aunque sea más difícil darle a nuestros objetivos, porque aquí el agua es el gran enemigo.





3) JUEGO SUCIO

Tía **Key** tiene un último encargo para nosotros y consiste en cubrir a sus hombres, con un rifle de mira telescópica, en un combate contra los cubanos. Las fuerzas están un tanto desequilibradas, por lo que nuestra participación y acierto con el rifle resultarán fundamentales. Vamos al punto de encuentro y nos apostamos en cuclillas para poder apuntar mejor. Los cubanos son los marcados por las flechas rosas y hay que tener cuidado porque el lío es enorme. Con eliminar unos cuantos, tened en cuenta que los haitianos también hacen su trabajo, será suficiente para sacar esta misión adelante. En caso de duda, que no estemos completamente seguros de acertar a un cubano, casi es mejor no disparar.

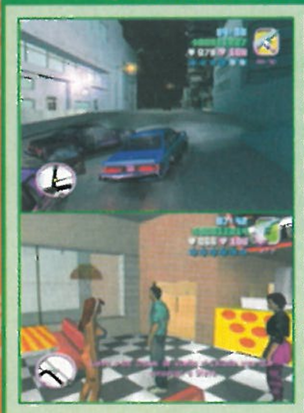


s u p e r g u í

MISIONES DE LAS PROPIEDADES

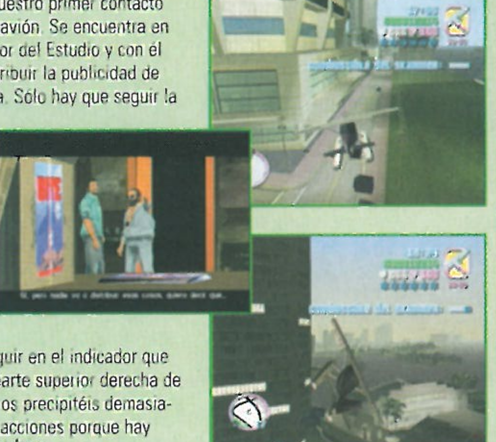
ESTUDIO DE CINE

1) CAMPAÑA DE RECLUTAMIENTO



Nuestro debut dentro de la industria cinematográfica va a requerir una mano firme en la dirección. Tras intercambiar impresiones con el director de cine, nuestro cometido será hacernos con los servicios de la mega estrella porno **Candy Su**. Vamos a su encuentro. Una vez localizada, nos dice que hablemos con su *manager*, un chulo que aperece por sorpresa dejándonos a sus matones. Tras darles lo que se merecen, tenemos que ir detrás del coche del *manager*. No corre mucho pero, cada vez que estemos cerca, dejará a unos cuantos de sus matones para frenarnos. Lo ideal es adelantarse a sus movimientos y reventarlo con los cohetes o la ametralladora más potente. Después de fulminarlo, deberemos volver al encuentro de **Candy** y ofrecer un papelito a **Mercedes**, que nos estará esperando en el «Burger». Cuando ya tengamos a nuestras estrellas podemos volver al estudio.

2) CONSOLADOR DODO



Se trata de nuestro primer contacto con el Hidroavión. Se encuentra en la parte posterior del Estudio y con él deberemos distribuir la publicidad de nuestra película. Sólo hay que seguir la secuencia de objetivos que nos va marcando el mapa y estar un poco atentos al consumo de combustible, que podréis seguir en el indicador que aparece en la parte superior derecha de la pantalla. No os precipitéis demasiado en vuestras acciones porque hay combustible de sobra.

3) LA FOTO POLICIAL DE MARTA



Vamos a hacerle unas fotos comprometidas a un político con una actriz porno. Salimos desde el Estudio y seguimos a la Limusina hasta un edificio en las inmediaciones del Club Malibú. Entramos por la puerta lateral del hotel y subimos hasta un balcón desde el que hay mejor perspectiva para las fotos. En la terraza de enfrente veremos a **Candy** y al político hablando y esa es la imagen que buscamos. Las fotos no tienen que ser distintas, sólo hay que captar el sorprendente atuendo del senador. Con la última foto, se activará la alarma policial (cinco estrellas) y ya encontraremos agentes del FBI en las escaleras del hotel. Como no pueden empeorar mucho las cosas, disparamos a todo lo que se mueva y, una vez en la calle, intentamos llegar hasta el escudo que hay casi enfrente del Club Malibú. Corriendo se esquiva bien al FBI. Hay que intentar hacerse con un coche, rebajar la alerta e intentar llegar al taller de chapa y pintura, que no está muy lejos. En el estudio nos esperarán parte de los guardaespaldas del político. Lo suyo es fundirlos desde lejos porque de cerca son peligrosos.

4) PUNTO G



Se trata de otra prueba de habilidad con la moto deportiva. Hay que completar una cadena de saltos sobre los tejados del Centro de la ciudad. Si hemos practicado un poco los saltos no debemos tener demasiados problemas. La clave está en aprovechar al máximo el espacio para tomar velocidad y en cuidar el aterrizaje. Dependiendo de la zona, tendremos que empezar desde el principio. Las escaleras de emergencia que bajan en esta misión, se quedarán así para el resto del juego. Durante la misión completaremos algunos de los saltos únicos más complicados de encontrar. Al terminar con éxito esta fase, el estudio empezará a darnos dinero y, además, podremos contemplar nuestra espectacular publicidad.

ASTILLERO

1) PUNTO DE CONTROL CHARLIE

La típica prueba de habilidad. Tenemos que recoger unos paquetes en dos minutos y medio. Podemos elegir entre dos lanchas, pero os recomendamos la de la izquierda. Aunque ambas son un pelín ingobernables, la extrema velocidad de la derecha puede ser un arma de doble filo. La de la izquierda, aunque pueda parecer mucho más cutre, se maneja algo mejor y no es nada lenta. El recorrido está salpicado de saltos y hay algunos giros que son verdaderas trampas. Es posible que alguien lo pase a la primera, pero lo normal es que precisemos de varios intentos... Los justos para reconocer las trampas y tomar precauciones. La marcha atrás es muy lenta, en caso de error lo mejor es dar la vuelta sin recurrir a ella.

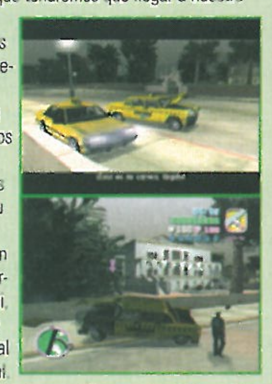




KAUFMAN CABS

1) V.I.P.

La primera misión que se nos presenta en **Kaufman** es ir a recoger a un pasajero V.I.P. a la misma isla de **Díaz**. Antes de empezar, es aconsejable que miremos el mapa y estudiemos el camino más corto ya que tendremos que llegar a nuestro objetivo en menos de un minuto. Es tiempo suficiente, pero cualquier error de cálculo nos dejará un margen de segundos bastante estrecho. Al llegar al destino nos espera una pequeña sorpresa: un taxi de la competencia nos roba al cliente ante nuestras narices y nos toca recuperarlo por las bravas. Tendremos que chocar contra él hasta producir destrozos tan importantes como para que desista de su empeño. Aunque no hay tiempo, sí hay un límite para esta misión y lo encontraremos en que el destino del cliente V.I.P. es el aeropuerto. En cuanto vuelva a montar en nuestro taxi, los taxis de la competencia nos atacarán. En condiciones normales, cuando recuperemos al cliente no estaremos muy lejos de la terminal.





6 5 GTA: VICE CITY

2) RIVALIDAD AMISTOSA

La competencia nos está sacando ventaja gracias a que sus coches son más y mejores. Tendremos que solucionar este pequeño problema eliminando tres. Aparecen en el mapa como tres puntos amarillos y suelen estar por la zona del Aeropuerto, los Astilleros y *Little Havana*. No hace falta llevar ningún orden a la hora de acabar con ellos. En cuanto les ataquemos, responderán intentando destruir nuestro taxi a golpes. Como nosotros tenemos artillería abundante y, además, podemos bajar del taxi para fundirlos con nuestras armas, esta misión no debe ser ningún obstáculo. No hay que arriesgar innecesariamente, si vemos que nuestro taxi está muy tocado, al taller de chapa y pintura, y de vuelta a la carga.



3) TAXIGEDÓN

En las oficinas de **Kaufman** reciben una llamada en la que requieren nuestros servicios, insistiendo en que tiene que ser **Tommy** el que tiene que hacer la carrera. LLaman en nombre de **Mercedes** pero en realidad se trata de una trampa de una compañía de Taxis competidora. Al llegar al punto de encuentro aparecerán 6 taxis dispuestos a destrozarnos y nuestra misión será aguantar vivos durante un minuto. Como ellos atacan a lo loco y atropelladamente, lo mejor es pasarse de vez en cuando por la zona de columnas. De esa manera, se irán eliminando poco a poco y sólo deberemos buscar los espacios libres. Pasado el minuto, dejan paso a su jefe que llega en un espectacular Cab Cebra y sólo tendremos que destruirlo. No es complicado, únicamente tendremos que buscar el momento adecuado y volarlo con algún arma potente. Al mandarlo al otro barrio, **Kaufman** empezará a darnos beneficios y obtendremos un Cebra de regalo.



MALIBÚ

1) ¿SIN ESCAPATORIA?

Nuestro abogado nos da la información de un reventador de cajas que está preso en la Central de Policía. Tenemos que ir a sacarlo. Para ello, hay que entrar en la comisaría, sin armas en la mano, y pasar al vestuario que se halla nada más entrar a la izquierda. Allí tomamos un uniforme que nos permitirá acceder al piso superior, donde está la tarjeta con la que podremos abrir la celda. Bajamos a la planta inferior y abrimos la celda. Las alarmas se activarán (cuatro estrellas) y la comisaría se convertirá en un auténtico infierno. Si hemos sido listos nuestro coche no andará muy lejos. El mejor consejo que se puede dar es rebajar las estrellas de la policía. Hay un poco más adelante, en el Club Malibú (entre unos arbustos) y también hay otra en los callejones de la parte de atrás de los hoteles próximos a la comisaría. Podemos intentar llegar al taller de chapa y pintura por las bravas, pero tendremos que cambiar de coches varias veces en el trayecto y arriesgar la vida del pasajero. Lo mejor, rebajar la presión policial y llegar al taller.



2) EL TIRADOR

Una vez que tenemos al experto en cajas, para nuestro golpe necesitamos a un gran tirador. Nos recomiendan a **Phil Cassidy** y vamos a su encuentro en el centro de la ciudad. Sólo hay que conducir hasta el punto de destino y hablar con él.



3) CAMPO DE TIRO CON RIFLE



Dentro de la tienda de munición nos encontraremos con este personaje que, en ese momento está practicando. Para que participe en nuestro trabajo tenemos que superar una prueba de puntería. Deberemos obtener 60 puntos en tres pruebas distintas. La munición y el tiempo son limitados. Con asegurar los tiros es una misión cumplida.

4) EL CONDUCTOR

Un caso parecido al anterior en el que el empleado pone una prueba al que lo va a hacer. Tendremos que ganar a nuestro futuro conductor en una carrera. Los coches no son iguales y él cuenta con ventaja. La poli también se apuntará a la fiesta y tendremos que torear con ellos, el rival, los puntos de control y el tráfico. Nada que no hayamos hecho antes, pero cuidado con algunos cruces porque la poli hará trampas para favorecerle a él.



5) EL ATRACO

Una vez que hayamos completado el equipo para dar el golpe, sólo nos queda tomar un coche e irnos al Banco El Gran Corrupto. Tras adecuar nuestro *look*, muy al estilo de la Matanza de Texas, el atraco comienza bien pero se va torciendo. Acompañamos a la caja al manitas y en el segundo piso nos encontramos con dos de los cinco vigilantes ocultos en esta zona (dos camino de la caja, uno en la caja, otro en la sala de vigilancia y uno en el despacho del director). La caja es de las complicadas, sólo hay una forma de abrirla y para ello vamos en busca del director. Una vez que eliminemos la protección, nos acompañará de mil amores. Hay un chaleco y un corazón, los dejamos para más adelante. Tras llevar al director a la caja, un vigilante activa la alarma y tenemos que bajar a ayudar a **Phil**. Al final de la secuencia, entrarán los SWAT descolgándose desde el techo y será extraño que salgamos ilesos. Una vez eliminados ya podremos irnos, pero es el momento de recuperar el chaleco y la vida que hayamos podido perder. En la puerta nos espera medio departamento de policía y nuestro conductor aparece en la escena para caer fulminado casi en el acto. La teoría dice que deberíamos montar y salir pitando de allí. Nuestro consejo es salir corriendo en dirección Norte (hacia la izquierda según salimos del Banco), dejando a nuestros compañeros en la estacada momentáneamente. A unos cientos de metros encontraremos el taller de chapa y pintura, robamos un coche, entramos en el taller y se anula la alarma. Volvemos a por nuestros amigos, es posible que alguno haya caído (no pasa nada, **Phil** aparecerá más adelante vivo), y recogemos a los que queden y los llevamos a casa del cerrajero. Misión cumplida y el club Malibú comenzará a darnos mucho dinerito.





superguía

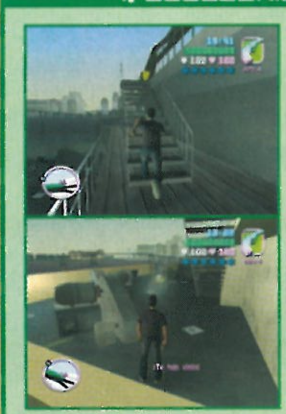
POLE POSITION

Lo que hay que hacer para que el club *Pole Position* comience a dar dinero es, como mínimo, curioso. Tenemos que entrar en las cabinas individuales del fondo del local y gastarnos más de 600 dólares en una exhibición particular de la chica. No es muy guapa y nos llevará bastante tiempo pero, como compensación, tendremos dos salas más de exhibición y el club empezará a darnos beneficios. Como curiosidad añadida, la chica de la última sala se convertirá también en la camarera del club Malibú.



IMPRENTA

1) DESCUBRIENDO EL PASTEL



Tras comprar la Imprenta, el empleado más veterano nos aconseja que orientemos el negocio a algo más lucrativo que las revistas y que nos dediquemos a la falsificación de dinero. Hacen falta unas planchas buenas y alguien que nos informe sobre quién, cómo y dónde se controla este negocio. Nos vamos a ver a **Kent Paul**, tomamos el taxi hasta el club Malibú. Su información nos llevará hasta el puerto y al interior de un gran barco plagado de vigilantes. Podemos abrirnos paso con la Magnum o la ametralladora, pero nunca está demás eliminar dificultades con el rifle de mira telescópica. Ya dentro del barco, se suceden las escaleras y los encuentros con vigilantes. Una vez que hemos localizado al sujeto que tiene la información, sólo tendremos que regresar a casa, superando los ataques de algunos indeseables.

FÁBRICA DE HELADOS

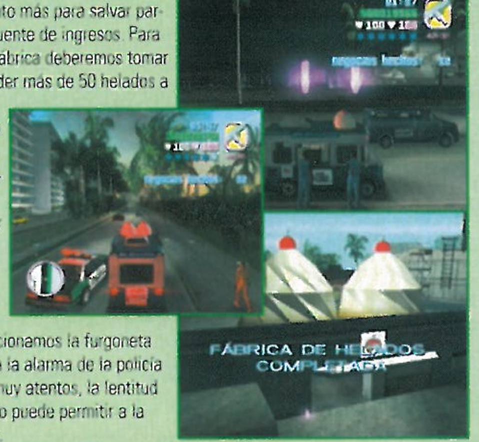
2) ATACA AL MENSAJERO

Aunque no tenga nada que ver con lo que pensaron los programadores para esta misión, hemos encontrado un modo para hacerla de una manera sencilla y elegante. Teóricamente, nos mandan a los muelles cercanos al Astillero, donde nos esperan ciento y la madre perfectamente armados. Si lo hacemos así, es posible que nos fundan al menor descuido. Nuestra manera es mucho más efectiva: como sabemos el destino del mensajero, le esperamos allí. En un patio trasero cercano a Taxis **Kaufman** (ver pantalla del mapa), esperamos detrás del muro hasta que aparezcan cuatro guardaespaldas del edificio. Salen cuando el coche está en las proximidades, pasará un buen rato hasta que lo hagan y cuando estén los cuatro fuera los eliminamos. Ya sólo quedará esperar a la mensajera, que llega sola, para liquidarla, tomar las planchas y volver a la imprenta. Así de fácil.



1) DISTRIBUCIÓN

Al comprar la Fábrica de Helados tendremos un punto más para salvar partida y una nueva fuente de ingresos. Para hacer rentable la fábrica deberemos tomar la furgoneta y vender más de 50 helados a la gente de la calle. En teoría, no parece que tengamos que tener ninguna dificultad, pero hay que tener cuidado con las bandas locales y con la policía. El tiempo empleado cada vez que estacionamos la furgoneta para vender, activa la alarma de la policía y, si no andamos muy atentos, la lentitud de nuestro vehículo puede permitir a la policía detenernos.



CONCESIONARIO

1) CARRERAS

Las encontraréis en el mapa de la parte inferior del Concesionario. Son seis carreras, hay que pagar por competir y cada una tiene unas dimensiones y recorridos distintos. Nosotros tenemos que presentarnos en la parrilla de salida con un coche especialmente veloz y llegar primeros para llevarnos el premio en metálico. Estas son las carreras:



1) Velocidad Terminal:	**3) Border:**	**5) Tour:**
Entrada: **100 $**	Entrada: **1.000$**	Entrada: **5.000 $**
Premio: **400 $**	Premio: **4.000 $**	Premio: **20.000 $**
2) Ocean Drive:	**4) Capital:**	**6) V.C.:**
Entrada: **500 $**	Entrada: **2.000 $**	Entrada: **10.000 $**
Premio: **2000 $**	Premio: **8.000 $**	Premio: **40.000 $**

2) CONCESIONARIO DE COCHES

En la pared de los garajes del concesionario encontraremos una lista de coches a conseguir. Son listas de seis vehículos y deberemos llevarlos hasta la puerta próxima a esa lista. Una vez que consigamos los seis, el concesionario empezará a darnos dinero y en cada entrega obtendremos como regalo un coche secreto. Son cuatro las listas:

LISTA 1:
Landstalker
Idaho
Esperanto
Stallion
Rancher
Blista Compact
Regalo: Deluxo

LISTA 2
Sabre
Virgo
Sentinel
Stretch (Limusina)
Washington
Admiral
Regalo: Sabre TURBO

LISTA 3
Cheetah
Infernus
Banshee
Phoenix
Comet
Stinger
Regalo: Sandking

LISTA 4
Voodoo
Cuban Hermes
Caddy (Coche de Golf)
Porta Equipaje
Pizzaboy (Moto Pizzero)
Mr Whoopee (C. Helados)
Regalo: Hotring Racer





GTA: VICE CITY

PHILS PLACE

1] TRAFICANTE DE ARMAS

Hay que ayudar a **Phil** a hacerse con el negocio de las armas y para ello hay que golpear a sus competidores, unos mejicanos. Están en varios frentes y en cuanto comience la acción, aparecerán refuerzos para proteger los cargamentos. El primer objetivo son dos camiones pequeños que no nos darán demasiados problemas. Camino del segundo es posible que recibamos la visita de algún motorista, pero al atacar el segundo *convoy* llegarán algunas *Vespas* en su ayuda. Ya sólo nos queda atacar al último grupo y quitarles el armamento que transportan. Después, durante el trayecto de vuelta, recibiremos la visita de algunos mejicanos muy interesados en fundirnos las pilas.





2] BOMBSHINE SAIGON





Para terminar, nada mejor que una misión realmente sorprendente. **Phil** sigue con sus experimentos descontrolados con la bebida y los explosivos. Es una mala mezcla y a él le cuesta un brazo aprender la lección. Tenemos que llevarle al Hospital próximo a la Fábrica de Helados. El problema es que la sustancia que manejaba **Phil** nos ha dejado en una situación alucinante y nos va a costar un montón conducir completamente pedos. Se tarda unos segundos en pillarle el truquillo, lo que no impedirá que nos demos algún cate. La sensación de embriaguez irá desapareciendo. Al llegar al hospital, **Phil** cambiará de opinión y tendremos que llevarle a *Little Havana*. Nuestro destino no está demasiado lejos.

MISIONES EXTRA

OBJETOS OCULTOS

Hay que encontrar 100 objetos ocultos. Por cada 10 obtendremos un *ítem* o un arma en nuestra casa.

10 objetos: Armadura	**60 objetos:** Minigun
20 objetos: Sierra Mecánica	**70 objetos:** Lanzacohetes
30 objetos: Colt	**80 objetos:** Sea Sparrow
40 objetos: Lanzallamas	**90 objetos:** Tanque Rhino
50 objetos: PSG-1	**100 objetos:** Apache Hunter

RAMPAS

Como los saltos únicos aunque menos arriesgadas y espectaculares. Son 35 rampas y las podréis encontrar por todo el mapa. Se puede utilizar cualquier vehículo con ruedas, aunque es preferible que sea uno con mucha potencia. Son necesarias para el 100 por 100.



SALTOS ÚNICOS

Son saltos de gran espectacularidad y, en ocasiones, de un enorme riesgo. Están repartidos por todo el mapa. Algunos de ellos sólo pueden descubrirse al realizar alguna misión. Completar los 36 saltos únicos es fundamental para alcanzar el 100 por 100 del juego.



PRUEBAS ESPECIALES

Son pruebas de habilidad con motos GPC, **Sánchez**, y helicóptero **Sparrow**. Se activarán automáticamente al montarnos y tendremos que hacer un recorrido marcado por puntos de control. No son demasiado complicadas y podemos hacerlas cuantas veces queramos.



MASACRES

Cada vez que encontremos el icono de la calavera estaremos ante una masacre. Hay 35 esperándonos y la mecánica suele ser siempre la misma: hay que eliminar a un número determinado de personas o vehículos en un tiempo establecido y con un arma específica.



BUEN CIUDADANO

Cuando veamos a la poli perseguir a alguien podemos echar una mano y recibir 50 $ por cada cate que aticemos al delincuente. Sólo hay que ponerse a su altura y darle un golpe. También cuentan las patadas que le demos mientras están en el suelo. Ojo con dar a la poli.



ATRACOS

Hay que asaltar 15 tiendas de **Vice City**. El sistema es sencillo: entramos, nos acercamos a la caja y apuntamos al dependiente con un arma. A los pocos segundos escucharemos un sonidito y ya podemos escapar porque saltará la alarma del comercio y llegará la poli.



MISIONES R3

Se activan al pulsar R3 en el coche de policía o del FBI, ambulancias, camiones de bomberos, taxis y motos de *pizzero*. Para el 100% del juego hay que alcanzar el nivel 12 en el de poli, bombero y ambulancia; nivel 10 en el de pizzero y 100 pasajeros con el Taxi.



ESTADIO

Son 3 pruebas especiales, dos con coches y una con moto. Se desarrollan por la noche y cada una tiene una mecánica distinta. La de motos es de habilidad y hay que pasar por una serie de puntos. Las de coches son de resistencia y puntos de control, y de correr y resistir.



LA VIDA ES UN PLACER

Si nos acercamos en coche a ciertas mujeres que pasean por la noche, éstas se montarán. Si entonces las llevamos a un sitio apartado (la hierba les encanta), a cambio de un poco de dinero, subirá nuestra vida hasta 125. Debe ser que son expertas en subir la moral.



RADIO CONTROL

Las encontraréis al montaros en las furgonetas *Top Fun*. Son tres carreras y en ellas manejaremos tres tipos de vehículos de Radio Control: coches, aviones y helicópteros. No son demasiado difíciles, pero lleva algún tiempo dominar estos pequeños artefactos.



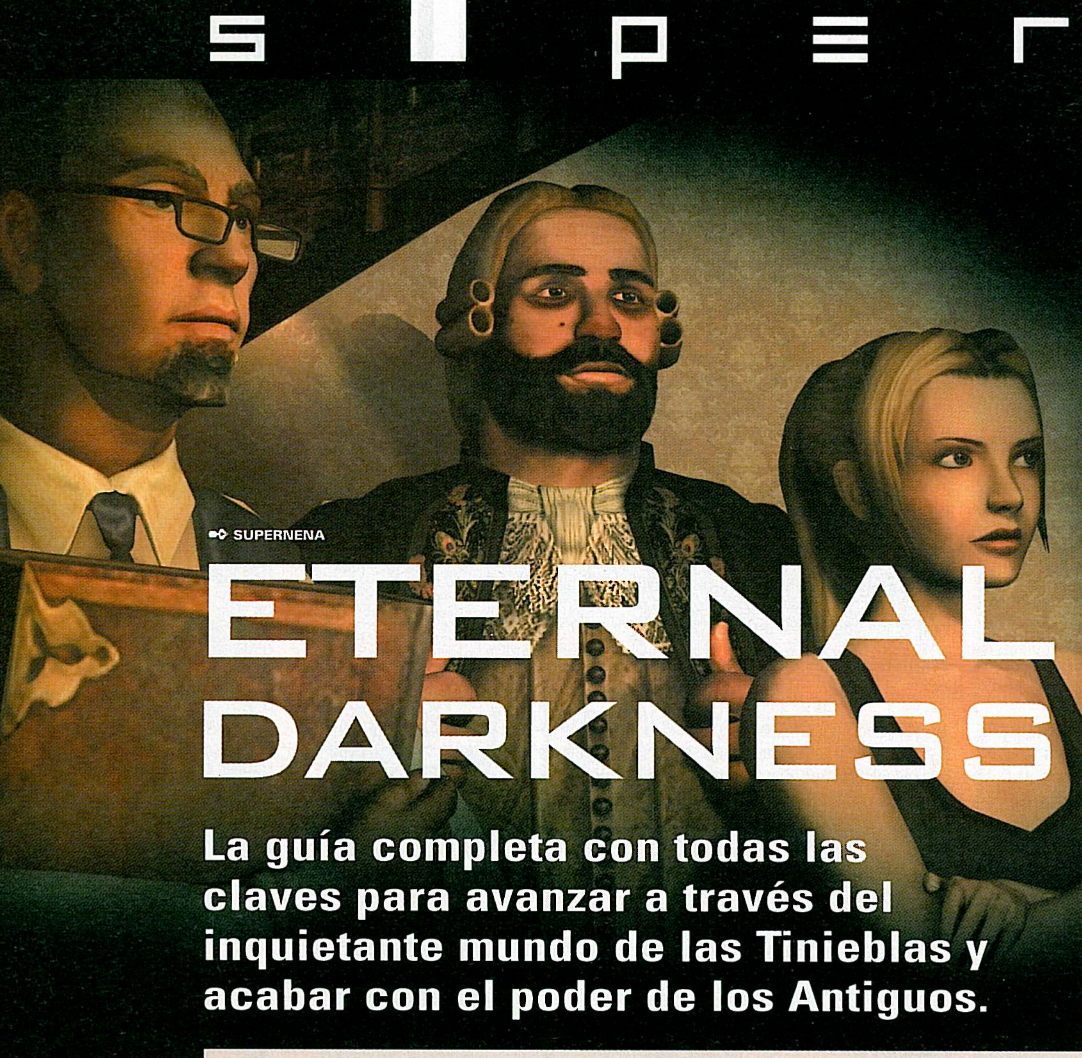
PREMIO A LA HABILIDAD

Es una forma sencilla y espectacular de ganar dinero. Los caballitos largos y las frenadas pronunciadas levantando la rueda de atrás, nos reportarán buenos beneficios. Lo de poner el coche en dos ruedas a nosotros siempre nos ha dado resultados nefastos.





supergu í



SUPERNENA

ETERNAL DARKNESS

La guía completa con todas las claves para avanzar a través del inquietante mundo de las Tinieblas y acabar con el poder de los Antiguos.

PRÓLOGO: UNA TRAGEDIA EN LA FAMILIA

El juego comienza con un vídeo en el que **Alex** se entera de la muerte de su abuelo. Fíjate en la hora que marca el despertador cuando suene el teléfono (3:33). La acción comienza en el recibidor de la mansión donde debes avanzar de frente hacia el reloj. Comprueba que la hora es la misma que la del despertador de **Alex** y recoge la llave de la cómoda de la parte de atrás. Dirígete ahora a la primera puerta de la derecha, que pertenece a la biblioteca. Una vez allí, ve a la izquierda y avanza de frente hasta el reloj ¿Te imaginas en qué hora habrá que colocar las agujas? Exactamente, al colocarlas a las 3:33 se deslizará una estantería, dejando libre la entrada a un pasillo, al final del cual encontrarás el Libro de las Tinieblas. Adéntrate en el primer capítulo.

CAPÍTULO 1: EL ELEGIDO

Nada más comenzar, sube la escalera. **Pious** fijará su mirada en un bloque de granito con inscripciones rojas. Para llegar hasta él deberás acabar con unos cuantos zombis que flanquean el camino. Después, recógelo y continúa por la puerta que encuentras al frente. Entrarás en una habitación con otro bloque de granito en el medio. Puedes coger el bloque y huir o hacer frente a los zombis que pueblan la sala. En cualquier caso, toma la puerta que está justo encima de la que atravesaste para entrar. En esta habitación, es mejor que acabes con los zombis antes de coger el bloque y subir por la escalera. Llegamos ahora a un pasillo con un zombi. Un consejo para todo el juego: las armas blancas no son muy buenas en lugares estrechos, porque chocan contra las paredes, así que es mejor dirigir a los enemigos a un lugar más abierto. En cualquier caso, sigue por la única puerta accesible y hazte con el cuarto bloque de granito que se encuentra en el centro de la sala protegido por un grupo de zombis. Ahora, coloca cada bloque en el lugar que le corresponde. De izquierda a derecha son: *Ulyaoth* (azul), *Chattur'gha* (rojo), *Xel'lotath* (verde) y *Mantorok* (violeta). De esta forma, desaparecerán las barreras que cerraban la otra puerta. Vuelve al pasillo y métete por ella. Ahora no tienes más que apuntar sucesivamente a la cabeza, brazos y tronco de la estatua y se abrirá la puerta que se encuentra detrás. En la siguiente estancia, acaba con todos los zombis, dirígete al interruptor y acciónalo. Se elevarán los pilares para formar una especie de montacargas que te conducirá a la habitación donde deberás elegir el camino que determinará el resto del juego: si scoges el color rojo, la mayoría de tus enemigos serán de ese color y te quitarán más vida de lo normal. Lo mismo sucede con el color verde y el azul, te restarán cordura y magia respectivamente. De vuelta a la mansión con **Alex**, recoge la página del capítulo que tienes a tu espalda y el *Gladius* que se halla colgado en la pared. Después, ve al inventario y utiliza la página para empezar la siguiente fase.

CAPÍTULO 2: LA AGONÍA DEL DIOS CADÁVER

Avanza hasta la estatua y recoge de ella el Collar Misterioso (que te servirá para restaurar tu nivel de vida en 10 ocasiones). Ve ahora por la puerta de tu izquierda y sigue por el pasillo con cuidado de no pisar las baldosas coloreadas (que activan trampas). En la siguiente habitación, acaba con el zombi y fíjate en la posición que tiene el sol que está dibujado en la pared. Deja encendida la vela que ocupa esa misma posición y verás como se abre la mitad de la trampilla que cierra el camino. Coge el Collar de Bronce del pedestal y vuelve otra vez por el mismo pasillo de trampas que atravesaste. Entra en la siguiente habitación donde tres zombis te cerrarán el paso. De vuelta en la habitación principal, coloca el Collar en la estatua para abrir el pasillo de la derecha. Adéntrate en él y avanza a través de las trampas. Al llegar a otro altar con velas, haz lo mismo que antes y hazlas coincidir con la posición del sol, abriendo totalmente la trampilla. Avanza por el camino recién descubierto, esquivando las trampas y coge la Cerbatana a tu izquierda. Acaba con los zombis antes de que acaben con el guardia y recoge la espada rota. Si le has salvado, habla con él y te reparará la espada (de lo contrario, deberás seguir avanzando con la Cerbatana, un arma no demasiado efectiva). Sigue por el pasillo de trampas hasta llegar a la puerta. En el interior acaba con los zombis y fíjate en la ranura de la columna central. Abandona la habitación atravesando otro pasillo de trampas y acaba con los zombis de la siguiente habitación. Después del pasillo, recoge la Vara y vuelve a la sala de la ranura e insértala en ella. Corre hacia la puerta que se abre. Cuando reto-





ETERNAL DARKNESS

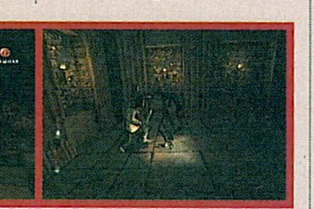
mes el control de **Alex**, verás que las velas del altar se han encendido. Ya sabes lo que hacer, ¿no? Examina el tubo para obtener la página del siguiente capítulo.

CAPÍTULO 3: SOSPECHAS DE UNA CONSPIRACIÓN

Los monjes te dirán cuál es la habitación donde está **Carlomagno** pero, como no podía ser tan fácil, está cerrada con llave. Dirígete hacia el altar, habla con el monje y abre la tumba. Equípate con la **Scaramasax** que te da el monje y sube las escaleras que están junto a la entrada de la iglesia. Coge el Libro de las Tinieblas (que te permite utilizar la magia) y vuelve a subir a la misma habitación. Recoge el Círculo de Poder de Tres Puntos y la Vasija Azul. Al «usar» la Vasija se romperá liberando una runa mágica. Continúa por las escaleras que acaban de aparecer y acaba con los tres zombis para hacerte con la runa que uno de ellos lleva en su interior. Tras la puerta verás cómo un monje trata de defenderse con una antorcha, protégele del ataque de los zombis y, en agradecimiento, te obsequiará con una estupenda Espada Bastarda. Recoge la antorcha, equípatela para iluminar las zonas oscuras de la habitación y une los tres trozos de la Urna Verde que encontrarás en el suelo. Sal por la puerta que está en la parte derecha de la estancia. Estrena tu Espada Bastarda para acabar con el zombi y hacerte con la runa que lleva en su estómago sin olvidarte de recoger el Códice. Después de trocear a los zombis de la siguiente habitación, acércate a la pila bautismal y coge la Urna Roja llena que está junto a ella. Para salir deberás quemar el tejido que bloquea la puerta. Antes de irte recoge el Códice que descansa sobre un pequeño pilar de madera. Al final del pasillo, llegas al estudio del obispo. Coge el Conjuro Encanta Objetos, coloca la Urna Roja en el panel que hay en el suelo y recoge otro Códice. Encanta las urnas que te quedan y ve a la pila bautismal a llenarlas para colocarlas junto a la roja. Hecho ésto, podrás acceder a la habitación del obispo al que tendrás que plantar cara para conseguir la Llave. Ahora debes acabar con los enemigos para llegar al principio de la fase. En la habitación que precede a la sala principal te estará esperando una Bestia. Para acabar con ella deberás apuntar a cada una de sus tres cabezas con la Espada Bastarda encantada. Sigue tu camino y usa la llave para abrir la puerta de la habitación de **Carlomagno**. Allí comprueba que éste haya muerto y mira cómo el monje toma la forma de un Quiebrahuesos. Cuando vuelvas a tomar el control de **Alex**, sal del estudio y vuelve al recibidor (por la puerta que está al final de la biblioteca a la derecha). Ve a la puerta doble de la segunda planta. Para abrirla usa la Llave de la Segunda Planta que se romperá y deberás restaurar con el mismo conjuro que reparaste las urnas. Dentro toma el pasillo de la derecha y recoge la Munición para Revólver. Entra en el baño, recoge una página del Diario de Maximiliam Roivas y echa un vistazo a la bañera. Toma aire y vete al otro lado del pasillo, a la puerta que está a la derecha. Coge más Munición para el Revólver y la Página del siguiente capítulo.

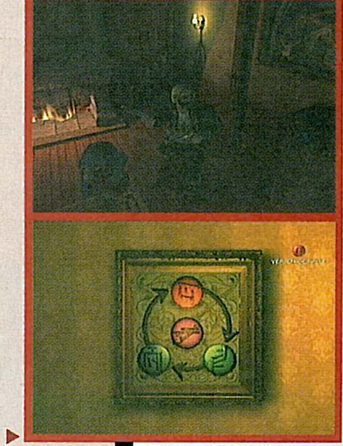
CAPÍTULO CUATRO: UN PRESENTE PARA LA ETERNIDAD

Baja las escaleras para coger el Libro de las Tinieblas. Volverás a aparecer en la habitación, esta vez llena de zombis. Vuelve arriba y acaba con los zombis que protegen la Estatuilla Blanca. Sigue a la izquierda y acaba con los zombis uno de ellos con una runa en su interior. Sube la escalera y coloca la Estatuilla en uno de los platillos. La barrera de la runa se desactivará puesto que cuentas con la runa correspondiente así que continua por la escalera que estaba detrás. Coge la Antorcha de la pared y continúa hasta hacerte con el Códice y la Estatuilla Negra que debes colocar en el platillo junto al que colocaste la Blanca. Se elevará un pequeño altar con cuatro Alacranes de las Tinieblas a los que puedes atacar equipando tus *Chakrams*. Utiliza el altar como ascensor y coge el sable del hombre que yace en el suelo. Cuando se levante, huye por la puerta. Hazte con el Conjuro que Restaura y sal por la única puerta disponible. Sigue atravesando puertas hasta encontrarte con una nueva Bestia con la que deberás acabar para conseguir otra runa, recoge el Códice y sal por la puerta que entraste. Equípate los *Chakrams* y acaba con el Alacrán. Ve hacia la barrera de la runa y baja las escaleras. Deshazte de los dos zombis y toma el Códice que completa el Conjuro que Restaura. A partir de ahora puedes usar este conjuro para recuperar vida (con *Chattu'gha*), cordura (con *Xel'lotath*) o magia (con *Ulyaoth*) aunque esto último no sea demasiado útil porque pierdes magia al formular un conjuro. Sal por la puerta de la derecha y recoge la espada *Ram Dao*, empúñala y acaba con las oleadas de enemigos que te atacarán. Uno de los últimos zombis contendrá una runa del color que hayas elegido como **Pious**. Sal de la sala y sube por las escaleras. Encanta tu **Ram Dao** con el color de la puerta y úsala para abrirla. Avanza hasta las escaleras y deshazte de los Alacranes antes de recoger la Efigie Labrada en Rubí. Baja las escaleras y asciende por la pila de escombros. Mata a la Bestia y baja la escalera. Usa el Libro de las Tinieblas en la mano de huesos para abrir la barrera, recógelo y sigue tu camino. Acaba con las oleadas de zombis, Quiebrahuesos y, finalmente, con una Bestia para hacerte con el Artefacto para terminar la fase. Lleva de nuevo a **Alex** al recibidor. Esta vez toma la primera puerta a la izquierda. Encanta tu *Gladius* en el color que ves que está el hechizo y se abrirá la despensa. Allí, coge el Tarro de Especias que contiene el siguiente capítulo en su interior.



CAPÍTULO 5: EL HORROR INDEFINIBLE

Coge la munición para la Pistola de Pedernal del escritorio y al salir, elige la puerta que está más cerca. Recoge más munición y sigue hasta la habitación del final de la otra parte del pasillo. Allí, coge la Carta y el Códice y más munición junto a la bañera. En el pasillo, más munición a la derecha de la pantalla. Sal por la puerta doble, y espera en el pequeño vestíbulo que precede a la puerta por la que pasa la criada. Al dispararla, de su interior saldrá un Quiebrahuesos. Acaba con él y ▶



s u p e r g u í

hazle una autopsia. Ve a la cocina donde encontrarás un nuevo Códice en una estantería y una Palanca en la despensa. Ve a la puerta del final de ese pasillo y coloca a **Max** frente a la hoguera. Tienes que colocar el símbolo que vence al que aparece allí. Para que te hagas una idea: *Chattur'gha* (rojo) vence a *Xel'lotah* (verde); *Ulyaoth* (azul) vence a *Chattur'gha* (rojo); y *Xel'lotah* (verde) vence a *Ulyaoth* (azul). De esta manera, la parte de atrás de la chimenea revelará un pasadizo donde encontrarás el Hechizo que Revela lo Oculto, un Sable, otra Pistola de Pedernal, el Libro de las Tinieblas y otra Carta. Acaba con el sirviente y el Quiebrahuesos de su interior y haz lo propio con la Bestia que se pasea por el recibidor. Coge la runa y una nueva Carta de la mesa central, y vuelve a la segunda planta. Todo a la izquierda, encontrarás un Sobre Lacrado y un Quiebrahuesos entrará por la ventana. Al volver al recibidor, verás que la imagen se vuelve en blanco y negro. Termina con la nueva Bestia para hacerte con otra runa. En el interior del Sobre Lacrado, encontrarás la llave del sótano. Dirígete hacia allí, acaba con los zombis y recoge el Códice y el Conjuro del Campo Energético. Usa la Palanca para vaciar el pozo y desciende. El zombi te dará una Runa. Ve hacia los escalones y deja que se abra la barrera de la runa. Encanta tu arma con el color dominante (el que venza al que elegiste) y dispara al Guardián. Aprovecha mientras se teletransporta para recargar y atácale mientras formule el conjuro. Si **Alex** no recogió la Llave de la Cómoda, recibirá instrucciones para hacerlo. En la habitación de la segunda planta a la derecha haz un conjuro que revela lo invisible con el color dominante para hacer visible la cerradura. Ábrela y obtendrás un Revolver 38 y la página del nuevo capítulo.

CAPÍTULO 6: UN VIAJE AL CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS

Al principio de la fase, deberás plantar cara a un Guardián. Dispárale por la espalda cuando abra las alas. Después utiliza tu cepillo para limpiar un cuadrado de polvo del suelo que oculta un Brazalete de Bronce. Úsalo en la escultura de esa sala y se abrirá un camino, al final del cual encontrarás el Libro de las Tinieblas. Vuelve por el pasillo y mata a los zombis y esquiva las trampas. A la derecha, al lado de un pequeño tronco seco encontrarás el Brazalete de Metal. Antes de llegar a la siguiente habitación, limpia unas telarañas para obtener un nuevo Códice. No puedes atacar a la Bestia, así que simplemente recoge el Collar de Bronce y vuelve al principio. Coloca el Collar en la estatua y atraviesa el nuevo camino. Reemplaza el Brazalete de Plata de la serpiente por el de Metal y se abrirán de nuevo las puertas de la estancia. Más zombis y otra telaraña que esconde un Códice. En la siguiente habitación, tres zombis normales y otro con una runa. Sigue avanzando y encontrarás una escultura en medio de un pasillo de trampas. Colócale el Brazalete de Plata y hazte con el Conjuro que Anula la Magia. Vuelve a la habitación donde estaba la Bestia y formula el conjuro que acabas de descubrir con el color dominante. Tras dejar a la Bestia fuera de juego, hazte con el Collar de Plata y pónselo a la estatua. Sigue por el pasillo que se abre, acabando con los zombis, recogiendo la runa y haciendo morder el polvo al segundo Guardián. Al llegar al sótano 1, lleva a **Lindsey** por el camino de su derecha y sigue hasta la habitación donde hay otra Bestia. Una vez muerta, Anula la Magia con el color que la venza y limpia la tela de araña, consiguiendo otro collar. Al llegar a una pequeña habitación, anula el campo mágico y sigue por un pasillo donde verás otra escultura. Usa de nuevo anular Magia para poder llegar a la pila llena de ácido. Usa tu Collar allí y el baño ácido revelerá que es de Oro. Avanza por otro pasillo de trampas (observa que hay un pequeño hueco en la pared) y encontrarás una estatua con el Brazalete de Oro y otra que lo custodia. Al quedarte sobre el platillo del suelo, la estatua del guardián mirará momentáneamente para otro lado, en ese instante, aprovecha para coger el Brazalete y vuelve al pasillo donde viste la otra escultura. Al colocarle las joyas que le corresponden, quedará libre el camino hacia el sótano 2. Acaba con los enemigos que se te interpongan hasta llegar allí. Avanza a través de los pasillos de trampas, defendiéndote de los zombis y limpiando la telaraña que encontrarás. En una habitación hallarás más zombis, uno de los cuales contiene una runa. Sigue esquivando trampas hasta llegar a una gran sala, donde se encuentra el último grupo de zombis y el Conjuro que Invoca al Alacrán de las Tinieblas. No es imprescindible, pero si quieres conseguir el Códice de *Mantorok*, deberás volver al hueco que viste en uno de los pasillos, invocar un alacrán y hacerlo pasar por el agujero. Al colocarlo sobre el símbolo de *Mantorok*, quedará libre el acceso a la tela de raña que lo oculta. En cualquier caso, tu camino continúa por el pasillo que sale de la habitación donde has recogido el último conjuro. A continuación, acércate a la estatua de la mujer y, tras la secuencia que contemplarás, sal por la puerta que ha quedado abierta en la parte trasera de la sala. Cuando vuelvas con **Alex**, dirige sus pasos a la biblioteca y busca el libro escrito por **Lidnsey**. Al examinarlo te harás con una de las Esencias. Ve ahora a la segunda planta. Por el camino de la izquierda, llega hasta la vidriera y formula el Conjuro que Anula la Magia con el color dominante, por supuesto. De este modo, en el balcón, encontrarás la página del próximo capítulo.

CAPÍTULO 7: UN NIDO DE HEREJES

Sigue la alfombra roja y entra por la puerta. Avanza hacia el altar hasta que veas cómo te acusan de herejía y eres encerrado. Recoge la Esmeralda de la pared y el custodio acudirá a liberarte. Coge el Libro de las tinieblas y vuelve a la iglesia. Deja atrás los bancos y gira a la izquierda, donde encontrarás una antorcha. Sigue hacia la puerta. En el interior hallarás un cofre que guarda una Ballesta y, al examinar el perchero, encontrarás la Llave del púlpito. Úsala en el púlpito y te harás con una Página del Diario de **Andrew**. Recoge la Aljaba de Saetas que hay en el camino de la derecha del altar y baja por las escaleras que están tras él. Ve por la única puerta que hay a la izquierda y verás el Libro de los Relicarios, así como otra Aljaba de Saetas. Ve por el otro camino y coge otra Aljaba y la Maza. En vez de meterte por la puerta, regresa a la entrada y sube las escaleras (enfrente de la habitación donde estabas encerrado). Acaba con el zombi que te cierra el camino. Sigue avanzando hasta lo alto de la torre y haz sonar la campana. El custodio aparecerá y te dará la Llave de la vieja torre. Vuelve a la iglesia y sigue el camino de la derecha. Termina con el Quiebrahuesos que está atacando al monje y sigue hasta el pequeño altar donde encontrarás el conjuro del escudo de energía. Formúlalo con la runa de *Mantorok* y ve hacia el lado izquierdo. Acaba con el desmejorado **Anthony**



ETERNAL DARKNESS



y obtendrás el Rubí y una espada bastarda. Sal de esta habitación y sube por las escaleras. Acaba con el Quiebrahuesos y recoge la Página del diario y la Partitura de la estantería de la izquierda. Vuelve de nuevo al sótano, a la puerta por la que no entraste antes. Deshazte de los alacranes con la Ballesta y examina la segunda barrica de la derecha. Gira la espita y descubrirás una puerta. Allí, mata a la Bestia y obtendrás el Zafiro. Coloca ahora las tres gemas en el triángulo del suelo y el sarcófago se desplazará dejando libre el acceso a una puerta. Acaba con todo lo que se mueva en el interior y sigue tu camino. Dos zombis más, uno con runa incluida. En la siguiente habitación, dos bestias, deja que una acabe con otra y haz lo propio con la superviviente. Recoge más Saetas y entra en el estudio del obispo. Allí encontrarás otra Aljaba y deberás mover la estantería del fondo. Sigue por el otro pasillo, eliminando a los enemigos y consiguiendo así una nueva runa. Coge el códice y la Página del diario, y vuelve a la iglesia principal. Allí vete al órgano musical que está a la izquierda del altar y utiliza la partitura. La música abrirá el relicario del lado derecho en cuyo interior encontrarás el Círculo de Poder de Cinco Puntos (para formular un hechizo de cinco puntos, examina las runas que necesitas para cada conjuro y crea uno nuevo añadiendo *Pargon* en los puntos restantes). Vuelve a la torre de la campana donde el custodio te entregará una Daga de Sacrificio. Vuelve a la habitación donde encontraste a las dos Bestias teniendo en cuenta que el camino estará infestado de enemigos. Usa la Daga en la tumba de piedra y se revelará una puerta. Atraviésala y utiliza un Conjuro de Cinco Puntos de Anular Magia con la runa dominante. Sigue hasta el pequeño altar donde yazca el custodio muerto. El monje enviará a dos Quiebrahuesos de los que podrás dar buena cuenta con tu Espada Bastarda. Vuelve a la habitación de la tumba de piedra y verás al monje salir por la puerta que estaba cerrada. Toma ese camino hasta que llegues a la puerta que te permita acabar con la herejía y, de paso, con este capítulo. En la mansión, **Alex** recibirá una nota de **Edward** en la que le dice que tendrá que encontrar 88 teclas para continuar. Ve al recibidor y entra en la puerta del final del pasillo de la izquierda. Toca la misma canción en el piano (ABYXBYA) y conseguirás la página que necesitas para empezar el siguiente capítulo.

CAPÍTULO 8: LA CIUDAD PROHIBIDA

Para empezar, equípate con la antorcha y sube las escaleras, para volver a bajar por las que están enfrente. Al final del pasillo, en el que te saldrá un zombi al encuentro, encontrarás otras escaleras. Coge las Saetas y dirige a **Roberto** a la habitación marcada con una X en el mapa para que examine el lugar. Coge la Espada Árabe de la izquierda de las escaleras y desciende por ellas. Mueve la palanca que está a la derecha de la verja. Ésto liberará a un zombi. Cuando acabes con él deberás accionar una nueva palanca en el fondo de la celda donde se encontraba liberando a otros dos zombis. Repite la operación y continúa hacia las escaleras. Examina el lugar y coge la Ballesta. Recoge el Libro de las Tinieblas y vuelve a entrar en la habitación donde ahora encuentras tres Alacranes con los que probar tu flamante Ballesta. Otras escaleras al final de un pasillo, tras las cuales te espera un Guardián (capaz de invocar Alacranes) y un zombi. Una vez los hayas hecho desaparecer, hazte con el Conjuro que invoca al zombi y desciende por las otras escaleras donde encontrarás dos Bestias. De nuevo, deja que luchen y acaba con la que quede viva. En la habitación del final del pasillo verás cómo un zombi muere aplastado bajo una trampa de piedra. Invoca a uno y proporciónales el mismo triste final. Ésto te permitirá el acceso a unas escaleras en el lado derecho de la estancia. Arriba te esperan otro guardián con poder de invocación y un zombi. Pronto te encontrarás con el familiar rostro de **Karim** que te obsequiará con una nueva Esencia y la Efigie labrada en Rubí. Sigue por el pasillo y sube a la habitación circular. Sal por la otra puerta, acaba con los zombis y sube por los escalones del lado derecho. Usa tu ballesta sobre los alacranes y usa un Conjuro que Revela lo Invisible de Cinco Puntos con el color dominante. Se revela una puerta a la izquierda. Coge la Efigie labrada en Zafiro a la derecha de **Roberto** y utiliza un nuevo Conjuro que Revela lo Invisible si no puedes pasar a través de la lava. Encontrarás la Llave del Pasadizo Olvidado. Abre la puerta (y vuelve a salir de la habitación tras la secuencia). Sube la escalera y ve por la puerta de la derecha. Examina el lugar al final de la sala y huye de los Quiebrahuesos que poseerán a los esclavos. Dirígete hacia la puerta doble y utiliza la Llave del Pasadizo Olvidado. Formula un Conjuro de Escudo de Energía con *Chattur'gha* para protegerte de la sustancia dañina que cubre el suelo. En el siguiente recinto apunta a la cuerda y rómpela para que baje el puente. Te atacarán dos orugas gigantes de las que te librarás con facilidad, examina la zona y acciona la palanca para bajar las rejas. Vuelve al principio del nivel hasta encontrarte con **Pious** y sus guardias. De nuevo en el estudio. Ahora busca el lugar donde examinar la habitación para así obtener el paso al siguiente capítulo.

CAPÍTULO 9: UNA GUERRA QUE PONDRÍA FIN A TODAS LAS GUERRAS

Equípate el *Flash* y ve hacia el púlpito, sobre el que se hayan la Carta del Soldado y el Sobre Sellado que contiene las Órdenes del Soldado. Sal por la puerta doble del final de la iglesia hacia la entrada. Entrega las órdenes al soldado y dejará libre la entrada a la habitación, en cuyo interior encontrarás un Revólver. Una bomba estallará en la catedral provocando que se vaya la luz. Al salir de la habitación obtendrás el Libro de las Tinieblas. De vuelta en la iglesia deberás esquivar unos cuantos Quiebrahuesos (utiliza el *Flash* para cegarlos momentáneamente). En el altar encontrarás un Rifle. Luego ve por la puerta de la derecha y coge la Espada Bastarda y la munición de la habitación a la que llegas. Sube las escaleras y enfréntate a los dos Quiebrahuesos con tu Espada Bastarda. Entra en la siguiente habitación donde encontrarás muchos zombis y munición. Vuelve a la iglesia y baja por las escaleras tras el altar. En las dos habitaciones de la izquierda encontrarás munición. Después sigue recto y toma la habitación de la izquierda. Enciende el gas y ve a la habitación de enfrente. Coloca el Penique de la suerte en la Caja de Fusibles y acciona la palanca del generador. Recoge la munición y vuelve a donde encendiste el gas. Invoca un Alacrán y hazlo pasar por la ranura de la pared. Apunta al soldado muerto para teletransportarlo ▶



s p e r g u í

a la dimensión del Alacrán de las Tinieblas. Con la puerta despejada, podrás entrar y hacerte con el Círculo de Poder de Siete Puntos. Vuelve al altar y verás cómo una bomba destroza la vidriera. Además, tres Quiebrahuesos han venido a hacerte compañía. Demuestra de lo que eres capaz con tu Espada Bastarda y ve hacia el órgano musical. Allí encontrarás una partitura deteriorada de manera que no se puedan ver todas las notas. La partitura es la de siempre: ABYXBYA. Abierto el sagrario, encontrarás un Picaporte. Ve al pasillo de la izquierda y formula un Conjuro que Revela lo Invisible donde veas un dibujo en la pared.

Usa el Picaporte en la puerta, recoge la munición que encuentras dentro y desciende avanzando hasta una sala con zombis y Quiebrahuesos. Baja las escaleras y llegarás a la estancia donde estaba la tumba de piedra, esta vez habitada por una Bestia y dos zombis. Ve por la puerta de la derecha recorre el pasillo y elimina los alacranes. Recoge el Elixir Mágico (que restaurará tu magia en cinco ocasiones). Vuelve a la habitación y ve por la puerta de la derecha que está abierta. Acaba con los alacranes y llegarás al estudio secreto. Mata al Quiebrahuesos, recoge otra Carta de un soldado y empuja la estantería de detrás del escritorio. Te encontrarás un alacrán en el pasillo antes de llegar a una habitación con un zombi y otro Alacrán. Sube y conseguirás la Llave de la Sala del Gran Guardián. Vuelve a la sala de partida y utiliza la Llave para entrar por la puerta antes inaccesible. Despeja el camino de zombis y desciende hasta encontrar el Conjuro del Ataque Mágico. Crea un ataque de Siete Puntos y asígnalo a un botón. Haz lo mismo con el de Tres Puntos y sigue avanzando hacia el Gran Guardián. La mecánica que deberás seguir para acabar con el monstruo es la siguiente. Esquiva los proyectiles y formula el ataque de Siete Puntos. Acaba con los zombis y repite el ataque cuando esté brillante. Esquiva sus ataques y aprovecha los momentos en los que descansa para formular un ataque de Tres Puntos. Esta operación, dos veces más, acabará con él y adquirirás otra Esencia. **Alex** obtendrá un Penique de la Suerte del Libro de las Tinieblas. Encamínate a la librería donde una enfermera moribunda te dará la Llave del Sótano. Ve a la puerta del pasillo de la derecha para bajar hasta allí. Ya sabes el particular uso que tienen en este juego los Peniques de la suerte, así que, insértalo en la caja de fusibles para activar el circuito y devolver la luz a la habitación oscura de arriba. Antes de subir, recoge el Rifle de Corredera y cartuchos de munición (observa que para abrir la caja fuerte necesitas el estetoscopio). La nueva habitación es un baño en cuyo botiquín encontrarás la siguiente página.

CAPÍTULO 10: EL LEGADO

Coge la Crónica de la Familia que está sobre el hogar y examínalo para obtener el Minutero. Ve hacia el reloj de la biblioteca donde **Max** te pedirá que pongas el reloj en las 3:33 (como si aún dudáramos). Coloca el minutero y recoge el Conjuro de la Fuente de Energía antes de regresar al recibidor por la puerta que está a tu derecha. Ve al final del pasillo de la derecha y recoge el Sable que cuelga de la pared. En el estudio encontrarás la segunda crónica de la Familia con la aguja que te faltaba. Colócala en el reloj y ajusta la hora. Accede al estudio secreto donde encontrarás el Libro de las Tinieblas y el Revólver, además de munición. De vuelta en la biblioteca, verás cómo un Vampiro está atacando a una criada y deja caer un jarrón en su huida. Rápidamente, acaba con la criada, recoge la Mitad Inferior de la Llave del Sótano (que de nuevo está cerrado) entre los pedazos de jarrón y ve hacia el recibidor (por la puerta del fondo a la derecha). El Vampiro se estará dirigiendo hacia el dormitorio principal (arriba, pasillo derecho). Salva la vida del sirviente y ahuyenta al Vampiro. El criado te dará la Llave del Armero. Ve al estudio y utiliza la Llave del Armero para obtener el Rifle de Gran Calibre. Encanta tu sable y equípatelo. Tira la banqueta de la derecha y volverá a aparecer el Vampiro. Si consigues salvar la vida del criado, éste te dará la munición para el Rifle del armero. Vuelve al recibidor y acércate a la puerta del comedor (final del pasillo izquierdo) para que vuelva el Vampiro. Atácale hasta que deje caer la Mitad Superior de la Llave del Sótano. Junta ambas mitades y encántalas con la runa dominante para poder acceder al sótano. Acaba con la piedra para impedir que el Vampiro recargue energía y luego hazte cargo de él. Consigue la munición que hay en la habitación, la Escopeta de Dos Cañones y el conjuro que Invoca a la Bestia. Formula un Conjuro de Protección y encanta tu Rifle de Gran Calibre (o el arma que prefieras). Dos Bestias te entorpecerán el paso. Liquídalas y atraviesa el puente. Elimina a la Bestia y al Guardián con tu arma encantada y sigue hasta la sala donde deberás activar un Conjuro de Poder de Nueve Puntos. La estrategia es ir activando runa a runa de izquierda a derecha, teletransportarte en el círculo central, elegir la alineación correcta y activar la palanca para volver a la sala central. En la primera, a la izquierda, elige *Pargon*. Acaba con las bestias y regresa. En la segunda, *Redgormor*. En esta ocasión, serán una Bestia y tres Alacranes los encargados de darte la bienvenida. Siguiente runa: *Pargon*. Al accionar la palanca liberarás a varias criaturas, huye. En cuarto lugar, de nuevo, *Pargon*. Sólo verás una secuencia con una Oruga. La runa central deberá ser la dominante, como ya sabes, la del color que vence al que elegiste. Elimina al Alacrán y mata al Guardián porque tendrás que volver a pasar por aquí más veces. En sexto lugar, otra vez *Pargon*. Sólo matar los dos Alacranes y volver (siempre que hayas acabado con la Bestia, antes). En el siguiente, de nuevo *Pargon*, la runa de poder, acaba con dos zombis y un Guardián, y vuelve a pasar por donde estaba el Guardián. En la penúltima, coloca *Nethlek* y acaba con los Alacranes y el Guardián. Finalmente, *Pargon*. Necesitarás anular la Magia con un Conjuro de Cinco Puntos para acceder a la palanca. De vuelta en el lugar principal, es hora de correr, sube los escalones y verás cómo la ciudad queda desolada. Después de leer la nota de **Edward**, ve al sótano y examina las barricas en busca de un pico. Sube a la segunda planta y ve hacia el pasillo de la izquierda. Usa el pico en la parte de la pared que está marcada. Presenciarás cómo **Max** asesina a unos sirvientes. Anula la Magia en la chimenea y coge una página del Diario de **Max Roivas** y el Estetoscopio (justo lo que necesitabas para abrir la caja fuerte). En tu camino hacia el sótano encontrarás dos Quiebrahuesos y un Alacrán, además de varios zombis. Una vez que llegues a la caja fuerte, la combinación es: Derecha 59, Izquierda 81 y Derecha 47 (oirás un clic a medida que coloques los números correctamente). Dentro, hallarás la esencia que consiguió **Meter**, una manivela, una Carta de **Edward** y la página del capítulo que te llevará a la Guerra del Golfo.





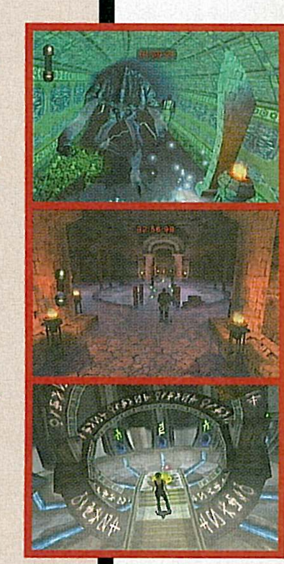
ETERNAL DARKNESS

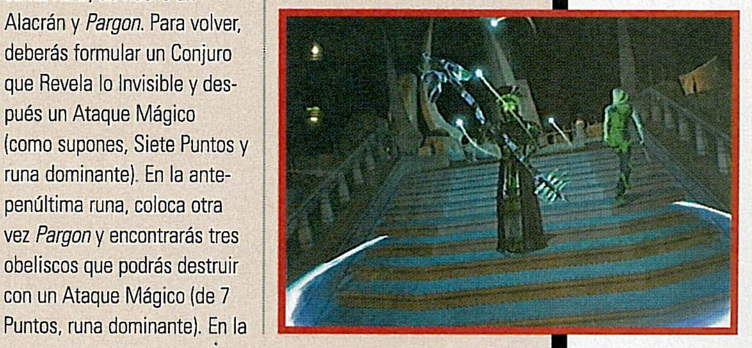
CAPÍTULO 11: POLVO AL POLVO

Al principio de la fase, aparece **Roberto** que te entrega la última Esencia y las Efigies labradas en Rubí y Zafiro (si las conseguiste en su fase). Mata a los zombis con el hacha y antes de salir coge la Pistola y Granadas para el Rifle. Acaba con el zombi y el Guardián (con poder de invocación). Sube por la escalera más próxima. Recoge el Amuleto de Oro y vuelve a bajar para evitar un enfrentamiento con dos Guardianes. Sube por las siguientes escaleras y coge el Bastón Curvado (puedes rebanar los zombis que se pasean por la sala, si quieres). Une el Amuleto con el Bastón Curvado y busca la ranura que hay en la habitación a la que te conducen las escaleras del final del pasillo. Apunta primero a las superficies semiesféricas para bajar dos trampillas y después al edificio puntiagudo, que descubrirá una escalera. Coge el Libro de las Tinieblas y vuelve a bajar. Aniquila a los dos alacranes que encuentres y baja las escaleras. Accederás a una habitación con una Bestia y un zombi. Puedes esquivarlos y descender por las otras escaleras. Después de un oscuro túnel, verás una escalera a la izquierda. No subas aún. Avanza y mata a las Orugas que ascenderán. Anula la Magia que rodea a la Efigie y cógela. No sigas por el pasillo que hay detrás de donde estaba la Efigie porque no conduce a ninguna parte. Sube por la escalera que viste antes. Puedes esquivar a los zombis y al guardián que regenta la habitación. Mata a los alacranes y sal por la única puerta accesible que hay (observa que se encuentran un obelisco a la derecha y un tapiz sin dibujos al fondo). Entretente con más zombis y sal hacia la sala de los retratos. Otros tres zombis más y podrás colocar cada Efigie en su lugar correspondiente pero, ¡cuidado!, la correspondencia de colores equivale a la de las runas dominantes. Así, la Efigie de Rubí va en el cuadro azul, la de Esmeralda en el rojo y la de Zafiro en el verde. De esta manera, consigues el *Gladius* Encantado, muy útil para la lucha final (si no has recogido todas la Efigies no podrás completar este paso pero, no te preocupes, no es obligatorio). De vuelta en la habitación del Obelisco, invoca un alacrán y apunta hacia este objeto para teletransportarlo a la dimensión del alacrán de las tinieblas (junto con el muerto de antes). Sube por las escaleras que quedan al descubierto, deshazte de los alacranes y sigue subiendo. Llegarás al pequeño pozo donde esta vez se encuentra el Conjuro que Subyuga. Avanza hacia la cámara y llegarás hasta donde se encuentran dos Bestias. Formula un Conjuro que Subyuga de Siete Puntas alineación dominante y verás cómo se ponen a luchar entre ellas haciendo desaparecer la barrera. Acaba con la Bestia debilitada y recoge el Explosivo Plástico. Vuelve a la habitación donde estaba el obelisco y formula un Conjuro que Revela lo Invisible delante del tapiz sin dibujos. Avanza por la puerta y recoge el Detonador que, unido con el explosivo plástico, da como resultado un Detonador C4. Formula un Escudo de Energía de Siete Puntos con alineación *Chattur'gha* para salvaguardar tu vida mientras atraviesas el suelo cubierto de sustancia tóxica. Ve hacia el puente y acaba con las Orugas. Encanta el Detonador con un Conjuro de Siete Puntas en la runa dominante y colócalo en medio del puente ¡Comienza la cuenta atrás! Ponte un escudo de protección de energía con *Xel'lotath* para evitar que los enemigos con los que te cruces en tu huida acaben con tu cordura. Verás que una puerta antes cubierta de escombros ahora está accesible. Toma ese camino y ve esquivando a los enemigos hasta llegar a la escalera final donde termina el nivel.

CAPÍTULO 12: EL FINAL

Sal del estudio y encamina a **Alex** hacia el recibidor. Al acercarte al sótano oirás el timbre de la puerta. Ve hacia allí y examina el Paquete que acabas de recibir. Contiene la Esencia y el *Gladius* Encantado con los que se hizo **Michael**. Comprueba en tu inventario que cuentas con tres Esencias. Si te falta la de *Mantorok*, ve a la biblioteca y la encontrarás en uno de sus libros. Ahora toma la puerta del final de la biblioteca para acceder al Observatorio. Usa la manivela que sacaste de la caja fuerte y refleja la luz hacia el espejo del fondo, que revelará una escalera en el sótano. Avanza por este camino conocido y cruza el puente. Formula un Conjuro de escudo de Energía en *Chattur'gha* para protegerte y renuévalo en el rellano de la última puerta, que no está contaminado. Deberás Anular la Magia que te impide salir por la puerta doble (ya sabes, Siete Puntos, runa dominante). Recoge los dos Fragmentos de Pedestal y únelos. Ahora coloca el pedestal sobre la base vacía y coloca una Esencia en cada pedestal. La mecánica es la misma que en la fase diez. La primera runa por la derecha es *Pargon* (cuidado con el Alacrán). A la vuelta, un Conjuro que Revela lo Invisible te proporcionará un puente sobre la lava. La segunda runa es *Aretak*. Tres Alacranes te estarán esperando a tu regreso. La siguiente es *Pargon*. En esta ocasión, se trata de resolver un *puzzle*. Invoca la criatura que muestre el dibujo con el color señalado y dirígela por cada platillo hasta que quede encerrada. En la cuarta ocasión, un alacrán intentará que coloques la runa de *Pargon*. Para volver deberás pasar por encima de un fluido rosa. Para sortearlo deberás avanzar despacio, con el botón X pulsado. Igual que antes, la runa central es la dominante. Acaba con los alacranes y regresa. En la sexta runa, de nuevo un Alacrán y *Pargon*. Para volver, deberás formular un Conjuro que Revela lo Invisible y después un Ataque Mágico (como supones, Siete Puntos y runa dominante). En la antepenúltima runa, coloca otra vez *Pargon* y encontrarás tres obeliscos que podrás destruir con un Ataque Mágico (de 7 Puntos, runa dominante). En la siguiente coloca *Tier*. A continuación, anula la Magia de las escaleras para volver. Por último, coloca *Pargon*. Después, formula dos Conjuros que Subyugan para dejar una sola Bestia. Acaba con ella y dirígete a la puerta de salida. A la vuelta al círculo de poder, colócate en el teletransportador. El juego te preguntará si quieres guardar. Prepárate para enfrentarte a **Pious**. Equípate con el *Gladius* Encantado (o encanta el normal). Cada vez que golpees a **Pious** aparecerá una esencia flotando. Golpéala y vuelve a golpear a **Pious**. Haz lo mismo con los personajes con los que vayas tomando forma. Una vez destruida la Esencia, sólo tienes que acabar con **Pious**. Para ello deberás encanta tu escopeta con la runa dominante y un conjuro de Tres Puntos (puesto que no hay tiempo para uno más largo, claro) y dispara hasta que muera. Después de la secuencia, deberás elegir *Bankorok*, la runa de Protección y, de esta manera, por fin habrás completado el juego.





supertrucos

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE
[PS2 / XBOX] / GAMECUBE]

Selección de nivel
Introduce la palabra PASSPORT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Nivel Equinox
Introduce la palabra VACUUM como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Demolición
Introduce TNT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Uplink
Introduce la palabra TRANSMIT como clave en la pantalla de códigos secretos.







Modo Doble Arma
Introduce MAYHEM como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Protección
Introduce la palabra GUARDIAN como clave en la pantalla de códigos secretos.

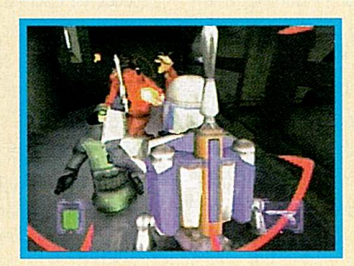
Modo Asesinato
Introduce SCOPE como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Rey De La Colina
Introduce la palabra TEAMWORK como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Goldeneye
Introduce ORBIT como clave en la pantalla de códigos secretos.

Modo Explosivo
Introduce BOOM como clave en la pantalla de códigos secretos.

STAR WARS: BOUNTY HUNTER



Capítulo 1
Introduce SEEHOWTHEYRUN

Capítulo 2
Introduce CITYPLANET

Capítulo 3
Introduce LOCKDOWN

Capítulo 4
Introduce DUGSOPLENTY

Capítulo 5
Introduce BANTHAPOODOO

Capítulo 6
Introduce MANDALORIANWAY

Misión 1
Introduce BEAST PIT

Misión 2
Introduce GIMMEMYJETPACK

Misión 3
Introduce CONVEYORAMA

Misión 4
Introduce BIGCITYNIGHTS

Misión 5
Introduce IEATNERFMEAT

Misión 6
Introduce VOTE4TRELL

Misión 7
Introduce LOCKUP

Misión 8
Introduce WHAT A RIOT

Mision 9
Introduce SHAFTED

Misión 10
Introduce BIGMOSQUITOS

SUPERMAN SHADOW OF APOKOLIPS

Código Maestro
Introduce MXYZPTLK como código en la pantalla de trucos del menú de opciones.

Superpoderes ilimitados
Introduce JOR EL como código en la pantalla de trucos del menú de opciones.

Vida Infinita
Introduce SMALLVILLE como código en la pantalla de trucos del menú de opciones.

Todas las secuencias
Introduce LANA LANG como código en la pantalla de trucos del menú de opciones.

Todas las biografías
Introduce LARA como código en la pantalla de trucos del menú de opciones.

Modo Experto
Introduce BIZZARO como código en la pantalla de trucos del menú de opciones.

supertrucos

MINORITY REPORT [PLAYSTATION 2 / XBOX]

Invencibilidad
Introduce LRGARMS como código en la pantalla de opciones del menú principal.

Selección de nivel
Introduce PASSKEY como código en la pantalla de opciones del menú principal.

Saltar de nivel
Introduce QUITER como código en la pantalla de opciones del menú principal.

Todos los combos
Introduce NINJA como código en la pantalla de opciones del menú principal.

Todas las armas
Introduce STRAPPED como código en la pantalla de opciones del menú principal.

Máxima munición
Introduce MRJUAREZ como código en la pantalla de opciones del menú principal.

Vida extra
Introduce BUTTERUP como código en la pantalla de opciones del menú.

Jugar como un payaso
Introduce SCARYCLOWN como código en la pantalla de opciones del menú.

Jugar como GI
Introduce GNRLINFANTRY como código en el menú de trucos.

Jugar como Moseley
Introduce BIGLIPS como código en la pantalla de opciones del menú principal.



GODZILLA



Destroyah
Introduce 537084 en la pantalla de trucos.

Gigan
Introduce 616233 en la pantalla de trucos.

Godzilla 2000
Introduce 225133 en la pantalla de trucos.

King Ghidrah
Introduce 877467 en la pantalla de trucos.

Mecha Godzilla
Introduce 131008 en la pantalla de trucos.

Mecha Ghidrah
Introduce 557456 en la pantalla de trucos.

Orga
Introduce 202412 en la pantalla de trucos.

Rodan
Introduce 104332 en la pantalla de trucos.

Modo de trucos
Para que aparezca la pantalla donde debes introducir todos los trucos anteriores, presiona y mantén presionado L + B + R en este orden. A continuación, ve soltando B, luego R y finalmente L. Aparecerá una pantalla donde podrás introducir el código numérico del truco deseado.

STAR WARS: LAS GUERRAS CLON



Selección de nivel 1
Introduce FRAGFIESTA como *password.*

Selección de nivel 2
Introduce GASMASK como *password.*

Invencibilidad
Introduce 1WITHFORCE como *password.*

Arma infinita
Introduce CHOSEN 1 como *password.*

Objetivos Bonus
Introduce YUB_YUB como *password.*

Battle Droid
Introduce ROGERROGER como *password.*

Padme
Introduce CORDE como *password.*

Wookie
Introduce FUZZBALL como *password.*

Fotos del equipo de programación
Introduce SAYCHEESE como *password.*


PLAYSTATION 2

XBOX

GAME BOY ADVANCE

GAMECUBE

TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> GTA Vice City
Aventura ■ Rockstar

02> Final Fantasy X
RPG ■ Squaresoft

03> The Getaway
Aventura ■ Sony C.E.

04> SW Bounty Hunter
Shoot'em-up ■ LucasArts

05> Los Sims
Simulador ■ EA Games

06> Pro Evolution Soccer
Deportivo ■ Konami

07> FIFA 2003
Deportivo ■ EA Sports

08> Ratchet & Clank
Plataformas ■ Sony C.E.

09> Haven
Plataformas ■ Midway

10> Sly Raccoon
Plataformas ■ Sony C.E.

XBOX

01> Splinter Cell
T.E.A. ■ Ubi Soft

02> Halo
Shoot'em-up ■ Microsoft

03> Hitman 2
Shoot'em-up ■ Eidos

04> Colin McRae 3
Conducción ■ Codemasters

05> Blinx
Plataformas ■ Microsoft

06>SW Jedi Outcast
Shoot'em-up ■ LucasArts

07> 007 Nightfire
Shoot'em-up ■ EA Games

08> Turok Evolution
Shooter ■ Acclaim

09> Sega GT 2002
Conducción ■ Sega

10> Need For Speed: H.P. 2
Conducción ■ E. Arts

GAMECUBE

01> Super Mario Sunshine
Plataformas ■ Nintendo

02> Resident Evil
Survival Horror ■ Capcom

03>Starfox Adventures
Aventura ■ Nintendo

04> Eternal Darkness
Aventura ■ Nintendo

05> SW Las Guerras Clon
Shoot'em-up ■ LucasArts

06> Mario Party 4
Tablero ■ Nintendo

07> FIFA 2003
Deportivo ■ E. Arts

08> Need For Speed: H.P. 2
Conducción ■ E. Arts

09> Capcom Vs SNK 2 EO
Beat'em-up ■ Capcom

10> 007 Nightfire
Shoot'em-up ■ EA Games

PSONE

01> Final Fantasy Ant.
RPG ■ Squaresoft

02> Final Fantasy VI
RPG ■ Squaresoft

03> W.R.C. Arcade
Conducción ■ Sony C.E

04> Harry P. y La Cámara S.
Aventura ■ EA Games

05> El Planeta Del Tesoro
Plataformas ■ Sony C.E.

JAPÓN

01> Final Fantasy I y II
RPG ■ Square-PSone

02>Biohazard 0
S. Horror ■ Capcom-GC

03> Breath Of Fire V: D.Q.
RPG ■ Capcom-PS2

04> Dark Chronicle
RPG ■ Sony C.E.I.-PS2

05> Tales Of Destiny 2
RPG ■ Namco-PS2

GAME BOY ADVANCE

01> Yoshi's Island: SMA 3
Plataformas ■ Nintendo

02> SMW: Super Mario Advance 2
Plataformas ■ Nintendo

03> Metroid Prime
Acción ■ Nintendo

04> Game & Watch Advance
Arcade ■ Nintendo

05> H. Potter y La Cámara S.
Aventura ■ EA Games

LOS MÁS ESPERADOS

01> Final Fantasy X-2
Squaresoft. ■ PS2

02> Rygar
Tecmo ■ PS2

03> Biohazard Network
Capcom ■ PS2

04> Silent Hill 3
Konami ■ PS2

05> Clock Tower 3
Capcom ■ PS2

Ahórrate 19,95

CENTRO MAIL

¡¡ LOS MEJORES PACKS DE ESTA NAVIDAD !!



CONSOLA GAME CUBE
+ ETERNAL DARKNESS
+ MEMORY CARD 59
259,95



CONSOLA GAME CUBE
+ SUPERMARIO SUNSHINE
+ MEMORY CARD 59
259,95

CONSOLA GAME CUBE
+ STARFOX ADVENTURES
+ MEMORY CARD 59
259,95



PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA 3.200 MOCHILAS

¡Y LLÉVATE CON CUALQUIERA DE NUESTROS PACKS ESTA FANTÁSTICA MOCHILA DE REGALO!

AHÓRRATE 5€ EN LA COMPRA DE CUALQUIER JUEGO AL ADQUIRIR TU GAME CUBE

CONSOLA GAME CUBE MORADA O NEGRA 199

Novedades del mes



BMX XXX 59,95



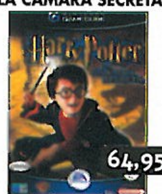
ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM 54,95



FIFA FOOTBALL 2003 64,95



HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA 64,95



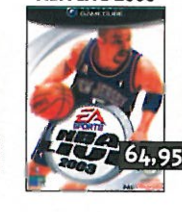
MARIO PARTY 4 54,95



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE 64,95



NBA LIVE 2003 64,95



SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY 64,95



STARFOX ADVENTURES 54,95



STAR WARS: JEDI KNIGHT II 69,95



Superventas

007: NIGHTFIRE	64,95
DIE HARD VENDETTA	59,95
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	64,95
RESIDENT EVIL	64,95
STAR WARS: GUERRAS CLON	64,95
SUPER MARIO SUNSHINE	54,95
TIME SPLITTERS 2	59,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	67,95
CONTROLLER NINT. (3 COLORES)	32,95
MEMORY CARD NINTENDO 59	19,95
VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI	39,95

Novedades del mes

GAME BOY ADVANCE 99,95

FINAL FIGHT ONE — SUPER OFERTA 19,95



SUPER STREET FIGHTER II — SUPER OFERTA 19,95



GAME BOY ADVANCE NEGRA + POKÉMON ORO O PLATA 119,95



EL S. DE LOS ANILLOS: LAS COM. DEL ANILLO 52,95



EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES 54,95



FIFA 2003 54,95



GOLDEN SUN 44,95



GAME BOY ADVANCE AZUL TRANS. + SUPER MARIO ADVANCE 2 129,95





HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA 54,95



METROID FUSION 44,95

S. MARIO ADVANCE 3: YOSHI'S ISLAND 44,95

TOMB RAIDER: THE PROPHECY 49,95

GAME BOY ADV. NEGRA + FINAL FIGHT + S. FIGHTER II 129,95



Pokémon

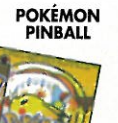
Compra cualquiera de estos Pokémon y llévate una Funda y un Cable Link de Regalo

POKÉMON AMARILLO 19,95
POKÉMON AZUL 19,95
POKÉMON ROJO 19,95



POKÉMON PLATA 29,95
POKÉMON ORO 29,95
POKÉMON PINBALL 29,95





pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de enero.



Expertos en videojuegos



- 007 NIGHTFIRE — 64,95



- BMX XXX — 59,95



- DRAGON BALL Z BUDOKAI — 59,95



- EL S. DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO — 59,95



- EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES — 64,95



- FIFA FOOTBALL 2003 — 64,95



- GHOST RECON — 59,95



- GRAND THEFT AUTO: VICE CITY — 64,95



- HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA — 64,95



- HAVEN: CALL OF THE KING — 59,95
- MANAGER DE LIGA 2003 — 64,95



- MARVEL vs CAPCOM 2 — 64,95



- NBA LIVE 2003 — 64,95



- RACING AUTOMODELLISTA — 64,95



- RATCHET & CLANK — 59,95




- RED FACTION II — 64,95




- SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY — 59,95



- STAR WARS BOUNTY HUNTER — 62,95
- THE GETAWAY — 59,95




- TONY HAWK'S PRO SKATER 4 — 64,95



- VIRTUA TENNIS 2 — 59,95



- W. R. CHAMPIONSHIP II EXTREME — 59,95



Superofertas del mes

- METAL GEAR SOLID 2 — ~~64,95~~ 54,95
- CRASH BANDICOOT: LA VENG. DE CORTEX — 29,95



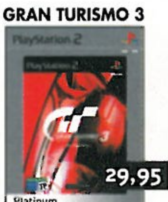
- DEVIL MAY CRY — 29,95



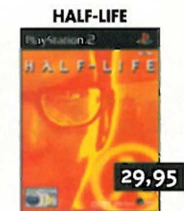
- EL REGRESO DE LA MOMIA — 29,95



- GRAN TURISMO 3 — 29,95



- HALF-LIFE — 29,95



- LOTUS CHALLENGE — 29,95



- MAX PAYNE — 29,95



- MOTO GP — 29,95



- ONIMUSHA: WARLORDS — 29,95



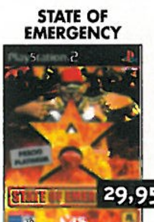
- RAYMAN REVOLUTION — 29,95



- RESIDENT EVIL CODE VERONICA X — 29,95



- STATE OF EMERGENCY — 29,95



- WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — 29,95



Novedades del mes

- F1 RACING CHAMPIONSHIP — ~~9,95~~ 7,95
- TAR. DE MEMORIA Centro MAIL 4 MB. — ~~19,95~~ 14,95
- PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS — 109,95
- ¡ELIGE TU PACK! CONSOLA PS One — 89,95
- PS One + HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL — 119,95
- CT SPECIAL FORCES — 19,95



- DIGIMON WORLD 2003 — 29,95



- DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22 — 29,95



- EL PLANETA DEL TESORO — 29,95



- FIFA FOOTBALL 2003 — 34,95



- FINAL FANTASY ANTHOLOGY — 29,95



- HARRY POTTER LA CÁMARA SECRETA — 39,95
- MEDAL OF HONOR + MOH UNDERGROUND — 24,95



- NBA LIVE 2003 — 34,95



- PINK PANTHER: PICADELLIC PURSUIT — 19,95




- PRO EVOLUTION SOCCER 2 — 29,95




- SPEC. OPS AIRBORNE COMMANDO — 15,95



- TOMB RAIDER 4 Y 5 DOUBLE PACK — 24,95




- TOSHINDEN 4 — 14,95





- TONY HAWK'S PRO SKATER 4 — 39,95
- WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — 29,95



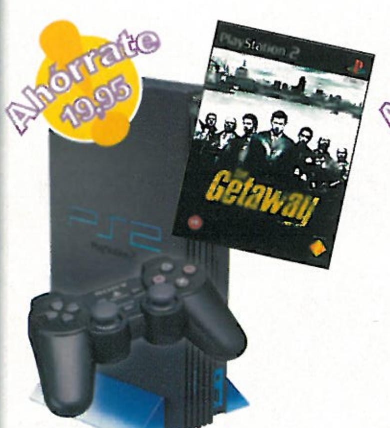
pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de enero.

pedidos por internet www.centromail.es

CENTRO MAIL









PS2 + CONTROLLER + WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II 289,95



PS2 + CONTROLLER + ALTAVOCES SOUND STATION 2 299,95

promociones del mes



EXCLUSIVA Centro MAIL

59,95

Compra KINGDOM HEARTS y llévate una GUIA del JUEGO de REGALO



PS2 + CONTROLER + DEMO RATCHET & CLANK 249,95



PS2 + CONTROLLER + DVD SPIDER-MAN + KINGDOM HEARTS 309,95

VERSIÓN EXTENDIDA



PS2 + CONTROLER + DVD EL S. DE LOS ANILLOS + EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES 309,95





Llévate una demo de RATCHET & CLANK (2 niveles jugables) con cualquiera de estos PACKS



BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	59,95
COLIN MCRAE 3	59,95
COMMANDOS 2: MEN OF C.	59,95
ONIMUSHA 2	64,95
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	64,95
PRO EVOLUTION SOCCER 2	59,95
HITMAN 2	59,95
TEKKEN 4	69,95
TIME SPLITTERS 2	59,95
MEMORY CARD SONY 8 MB	39,95
CONTROL. DUAL SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
V. THRUSTMASTER FERRARI 360	57,95

Super Liquidación





CONSOLA + 2 CONTROLLER + PHANTASY STAR ONLINE + QUAKE III ARENA + METROPOLIS STREET RACER + SOUL CALIBUR + VIRTUA TENNIS 2

149,95



dreamcast

KEYBOARD



VOLANTE SEGA RACE CONTROLLER



CRAZY TAXI 11,95

DAYTONA USA 2001



FIGHTING VIPERS 2



READY 2 RUMBLE ROUND 2



SHENMUE



SONIC ADVENTURE



VIRTUA STRIKER 2 5,95

VIRTUA TENNIS



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de enero.

pedidos por internet www.centromail.es

CENTRO MAIL

¡Ahórrate 5€ en la compra de cualquier juego al adquirir tu XBOX!







007: NIGHTFIRE



BLINX



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO



FIFA 2003



GHOST RECON



HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA



MANAGER DE LIGA 2003



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



SPLINTER CELL



UNREAL CHAMPIONSHIP





BMX XXX	64,95
COLIN MCRAE RALLY 3	64,95
COMMANDOS 2: M. OF COURAGE	59,95
CONFLICT DESERT STORM	62,95
DEAD OR ALIVE 3	59,95
HALO	59,95
NBA LIVE 2003	69,95
NEED FOR SPEED OT PURSUIT 2	69,95
SEGA GT 2002	69,95
S.W.JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	64,95
TIME SPLITTERS 2	69,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	64,95



AZURIK: RISE OF PERATHIA



BLOOD WAKE



ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE



RALLISPORT CHALLENGE







CONTROLLER MICROSOFT



DVD MOVIE PLAYBACK KIT MICROSOFT



MEMORY UNIT MICROSOFT



VOLANTE THRUSTMASTER 360 MODENA



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ

sistema	descripción	uds	precio	total

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 4 €, Baleares + 5 €

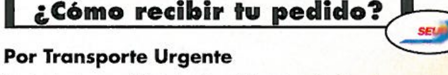
IMPORTE TOTAL

Nombre ____ Apellidos ____
Calle/Plaza ____ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad ____ C.P. ____
Provincia ____ Tel. ____
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____ E-mail ____

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-01-2003

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 4 € — Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75 € **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

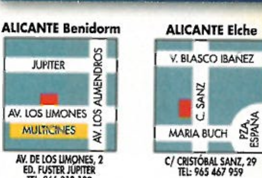
Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de enero.

pedidos por internet **www.centromail.es**



Informática y videojuegos





A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA, s/n
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE
C.C. PUERTA DE ALICANTE
LOCAL B. 48

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959






ALICANTE Torrevieja
C/ FOTOGRAFOS DARBLADE, 13

ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

ÁVILA
C.C. EL BULEVAR LOCAL
AV. JUAN CARLOS I s/n

ASTURIAS Oviedo
C.C. LOS PRADOS. LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 994

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Palma M.
C/ BOLSERIA, 10
TEL: 971 727 663

BALEARES Ibiza
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BALEARES Inca
C/ PELAIRES, 10
TEL: 971 883 140






BARCELONA (GLORIES)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n
TEL: 933 608 174

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAÇA SANTS)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA
C.C. DIAGONAL MAR
AV. DIAGONAL MAR, 3
TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÁ
C/ OLOF PALME, s/n
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V.
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097







BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa
C.C. CARREFOUR, LOCAL 12
C/ Alvar Aalto, s/n
TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARÓ PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CÁDIZ San Fernando
C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18
C/ CANO HERRERA s/n






CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CÓRDOBA
C.C. ZOCO CORDOBA, L. 15-A
Av. J. M. Martirell, s/n
TEL.: 957 468 076

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERIA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293





HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. 7 PALMAS
Avda. FELO MONZÓN, s/n
TEL: 928 419 948

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVIA GC-1. SALIDA 28







LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID (CALLAO)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Bº PILAR)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n
TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, s/n
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387






MADRID Alcorcón
C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158
AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MADRID Villalba
C.C. PLANETOCIO, L. 58-59
Av. Juan Carlos I, 46
TEL.: 918 492 379

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292









MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

MURCIA Cartagena
C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20
TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA
C.C. VIALIA, LOCAL 6
ESTACIÓN DE RENFE
36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223







SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGION, s/n
TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Bonaire
C.C. BONAIRE LOCAL B-352
CTRA. N-III, KM. 345

VALENCIA Torrent
C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 665



VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: [illegible]

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

estas son nuestras nuevas tiendas




A CORUÑA Ferrol
C.C. A GANDARA, LOCAL 2J
CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN

A CORUÑA Santiago
C.C. ÁREA CENTRAL



ASTURIAS Gijón
C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63
C/ RÍO DE ORO, 3




BARCELONA L´Hospitalet
C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11
AV. DE LA GRAN VÍA 75-97



CIUDAD REAL
C.C. EL PARQUE-EROSKI



CUENCA
C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60
AV. DEL MEDITERRANEO s/n



PALENCIA
C.C. LAS HUERTAS
AV. DE MADRID, 37



VIZCAYA Kareaga
C.C. MAXCENTER
Bº KAREAGA S/N LOCAL A-21



ZARAGOZA Augusta
C.C. AUGUSTA
AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50

CREACIÓN NUEVOS Centro MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

917 791 307

INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

Juan Tanamera. Vale, de acuerdo, eres un tío genial. Pero me temo que el que yo diga eso no te servirá de nada para que tus amigos dejen de escupirte. De hecho, si yo fuera ellos, te disfrazaría de Figo y te ataría al banderín de corner del Camp Nou, después de repartir gratuitamente cabezas de caballo y botellas de 5 litros. Anda que necesitar mis piropos para mejorar tu vida social...

Strujis & Marble. Enhorabuena, habéis conseguido poneros el apodo más lamentable que se recuerda. Con un poco de suerte fabricarán unas muñecas estas navidades con vuestros mismos nombres. Respecto a lo de publicar vuestra dirección de correo, no os preocupéis... ¡no lo haré en la vida! Sólo se lo pongo a mis habituales, así que ya sabéis lo que tenéis que hacer.

BRUSELAS MULTA A NINTENDO

SUS CONSOLAS EN ESPAÑA ERAN HASTA UN 67% MÁS CARAS.

¡MENUDO MULTAZO!

YA, YA... ¡SE SIENTE!

¡PENSÉ QUE NO SE DARÍAN CUENTA!

Eduardo Paniagua

Paniagua se hace eco de la multa a **Nintendo** de una forma, como siempre, simpática.

El fantasma ché

Fordus, vía email

¿Qué tal estás, vomitivo y pestilente depósito fecal?

■ ***¿Desde cuándo saludas a tus partes pudendas en público?***

Soy nuevo pero no por ello pelota. Te escribo para subir el nivel de tu sección. Soy chaval de lengua viperina, mente aguda, apenas tengo 18 años, estoy bueno y soy narcisista.

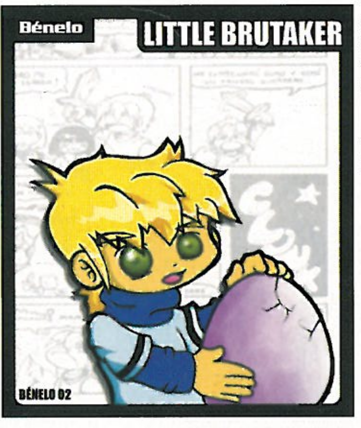
■ ***Lo que eres es un gilipollas en fase terminal. De quien más me acuerdo en estas fechas es de Herodes... Ójala hubiera sido vecino tuyo...***

¿De verdad llegaste a creer en algún momento que ese gay que vivía en tu casa era tu auténtico padre biológico?

■ ***No te metas con tu madre. Es fea, barbuda y cejijunta, pero estudios biológicos demostraron que era mujer. Además, limpia genial el servicio.***

¿Qué es necesario para hacer tu trabajo? Tengo intención de usurpar tu trono, superescoria.

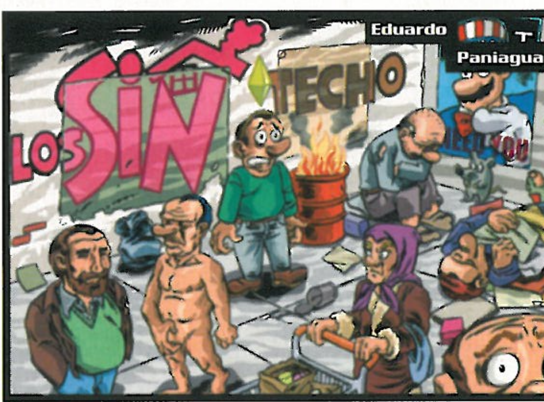
■ ***Tú primero aprende a caminar, y luego te cuento...***



***Bénelo** debe estar enamorado, porque este dibujo es incluso más blandengue que el del último número. En fin muchachote, que tengáis muchos hijos.*



***Macrogolfo** la verdad es que me ha sorprendido. Sus tres meses en la granja de rehabilitación haciendo trabajos manuales parece que le han sido provechosos.*



***Paniagua** en plan crítica social. Una excepcional e irónica representación de los homeless como si fueran protagonistas de Los Sims. Genial. **Abel** en cambio, sobrio pero efectivo.*





TOP NECIO

1. **The Scope**
   Además de calvo, feo y dictador
2. **Ángel & Isidoro**
   Por hacer el ridículo en Suiza
3. **Doc & Dani3PO & Supernena**
   Tres tristes tigres
4. **Eduardo Paniagua**
   El informático novato
5. **Jonatan «Macrogolfo»**
   El melancólico macarra

Imágenes de impresión

Este mes gracias a PC PLUS podrá conocer qué impresoras con calidad fotorrealista son más interesantes para usted. Y por si lo que quiere es comprarse una regrabadora de altas prestaciones, también dispone de una comparativa sobre este tipo de dispositivos. Además, podrá valorar cuáles son los mejores teclados y ratones, así como el software antivirus más destacado del mercado. Tampoco hay que olvidar los productos de hardware y software más sugestivos, como el Compaq iPAQ H3970, la Sony DRU-500, la HP BusinessJet 3000 DTN o la Hercules 3D Prophet 9000 PRO, entre otros. También le resultarán interesantes los informes sobre Longhorn, el próximo sistema operativo de Microsoft para PC; las últimas tarjetas gráficas del mercado, y los sistemas de vigilancia a través del PC. Y por supuesto, disfrutará de 2 CD-ROM de regalo en los que podrá encontrar software completo (Xara WebStyle 2, Microscope, Drive Backup 2000, PentaZip, eNavigator Magazine, y mucho más), así como programas antivirus, de grabación de CD y cortafuegos. Y para divertirse, podrá jugar con la demo de Need For Speed que incluimos en este número.





Primal, la nueva fantasía de Sony C.E.

Un mundo de fantasía, muy acorde con estas fechas, es la nueva propuesta para principios del año que comenzamos. Un título que nos sumerge en un universo de imaginación y que en PlayStation 2 Revista Oficial hemos querido desvelarte. Los fanáticos de la saga Final Fantasy tienen su protagonismo en el número de enero con un interesante reportaje sobre X-2, la extensión de Final Fantasy X que está preparando su desembarco en tierras niponas. Y si lo que te gusta realmente es pasar miedo jugando, prepárate a recibir 3 interesantes propuestas terroríficas: Clock Tower 3, Silent Hill 3 y Biohazard Network. Y el circo de novedades sigue sin agotarse, y en esta ocasión es Wanadoo la compañía que nos presenta su catálogo para los primeros meses del año que viene con Rygar como punta de lanza. Y como siempre, las previews más destacadas de los juegos que están a punto de llegar, como Devil May Cry 2, Silent Scope 3, Wild Arms 3 o Mortal Kombat Dead Alliance. En cuanto a reviews, analizamos los mejores lanzamientos del mes, con especial mención a Los Sims, que por fin llegan a consola tras arrasar en PC, Star Wars Bounty Hunter, Sly Raccoon, James Bond 007: Nightfire y BMX XXX. Y por último, no te pierdas las guías de GTA Vice City y Eternal Darkness y nuestra sección de trucos. El DVD demo de este mes no tiene desperdicio, y prepárate para disfrutar con las exclusivas demos jugables de W.R.C. II Extreme, Colin McRae Rally 3, Haven, Ty el tigre de Tasmania, Alpine Racer 3 y Reign of Fire. Todo, revista más DVD, por sólo 6 Euros ya en tu quiosco.

¿Buscas una cámara digital para regalar en Navidad?

Echa un vistazo a la comparativa de cámaras digitales del número de enero de DigitalCamera Magazine y no tendrás ninguna duda a la hora de escoger la más adecuada a tus necesidades y a la inversión que te hayas planteado realizar. Además, este mes también se incluyen completos análisis de las mejores regrabadoras de CD externas y de cámaras económicas para los que quieran iniciarse en el mundo de la fotografía digital, obteniendo una buena calidad de imagen sin realizar un gran desembolso. Y por supuesto, también te enseñamos a mejorar tus fotografías, corregir defectos físicos sin recurrir a la cirugía, realizar las fotos nocturnas más impactantes y obtener lo mejor de Photoshop, el programa líder de retoque fotográfico. Y no olvides que también se incluye un CD-ROM con programas completos, modelos virtuales de cámaras en 3D y los archivos necesarios para seguir, paso a paso, los tutoriales de la revista. Y todo por sólo 4,25 Euros.



ULTIMA HORA

Phantasy Star en PS2. Quince años despues de su aparicion en Master System, Sega AGES ha decidido crear un *remake* del primer *Phantasy Star* para la 128 *bits* de Sony. Este RPG por turnos seguira conservando su presentacion en 2D, aunque con importantes mejoras graficas.



Square y Enix se fusionan. Las dos compañias mas importantes en el terreno de los RPG en Japón, rivales por antonomasia, han decidido unir sus fuerzas. La nueva compañia, llamada Square Enix, estara presidida por el antiguo numero uno de Enix, Yasuhiro Fukushima. Sony seguira conservando su participacion en ella.

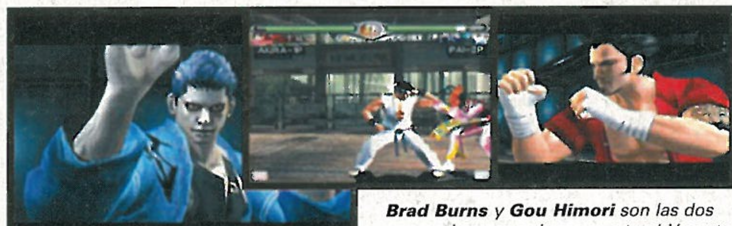
Parasite Eve: Rebirth. Por ahora es tan solo un rumor surgido entre la prensa especializada japonesa, pero parece bastante creible. El primer poryecto de Square Enix para PlayStation 2 y GameCube sera una continuacion de las aventuras de Aya Brea en su lucha contra las mitocondrias. El juego podria aparecer a lo largo de 2003.

Un nuevo Dragon Quest. Una de las sagas con mas exito en Japón ya tiene lista su secuela. Enix ha anunciado la continuacion de *Dragon Quest*, un *RPG* por turnos centrado en la exploracion de mazmorras. La octava entrega aparecera en PlayStation 2 mostrando un entorno en 3D con un estilo grafico cercano al *cartoon*. Level 5 se esta encargando de su desarrollo.



SEGA

Virtua Fighter 4 Evolution



***Brad Burns** y **Gou Himori** son las dos nuevas incorporaciones que también estarán presentes en la versión para **PS2**.*

Como era de esperar, **PS2** ha sido la consola elegida por **Sega** para acoger la nueva versión de su clásico de lucha *Virtua Fighter 4*. Las mejoras incluidas van desde el apartado gráfico, con una mayor resolución en los gráficos, a un nuevo modo de juego llamado *Quest* (donde deberemos luchar para convertirnos en el mejor jugador de *VF* del mundo). También han sido reducidos los tiempos de carga. El juego aparecerá en **Japón** el próximo 13 de marzo, junto con un *joystick* especial.

INFOGRAMES

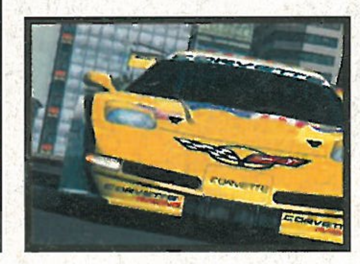
Apex

Infogrames y **Milestone** están dando los últimos retoques a su nuevo simulador de conducción automovilística en exclusiva para la consola de **Microsoft**, ***Apex***. El juego incluirá la friolera de cincuenta circuitos diferentes, tanto urbanos como en exteriores. Además, contará con la licencia de setenta vehículos, desde *Mercedes* a *Lamborghini*. Uno de los modos te permitirá crear tu propia escudería.



*El apartado gráfico de este **Apex** promete superar a la mayoría de sus competidores actuales.*

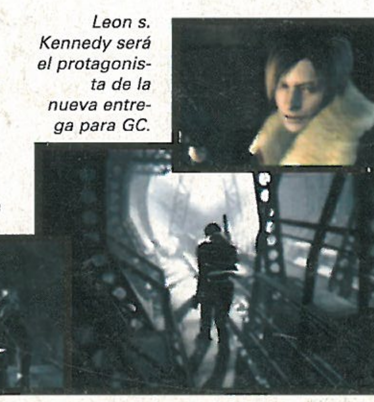




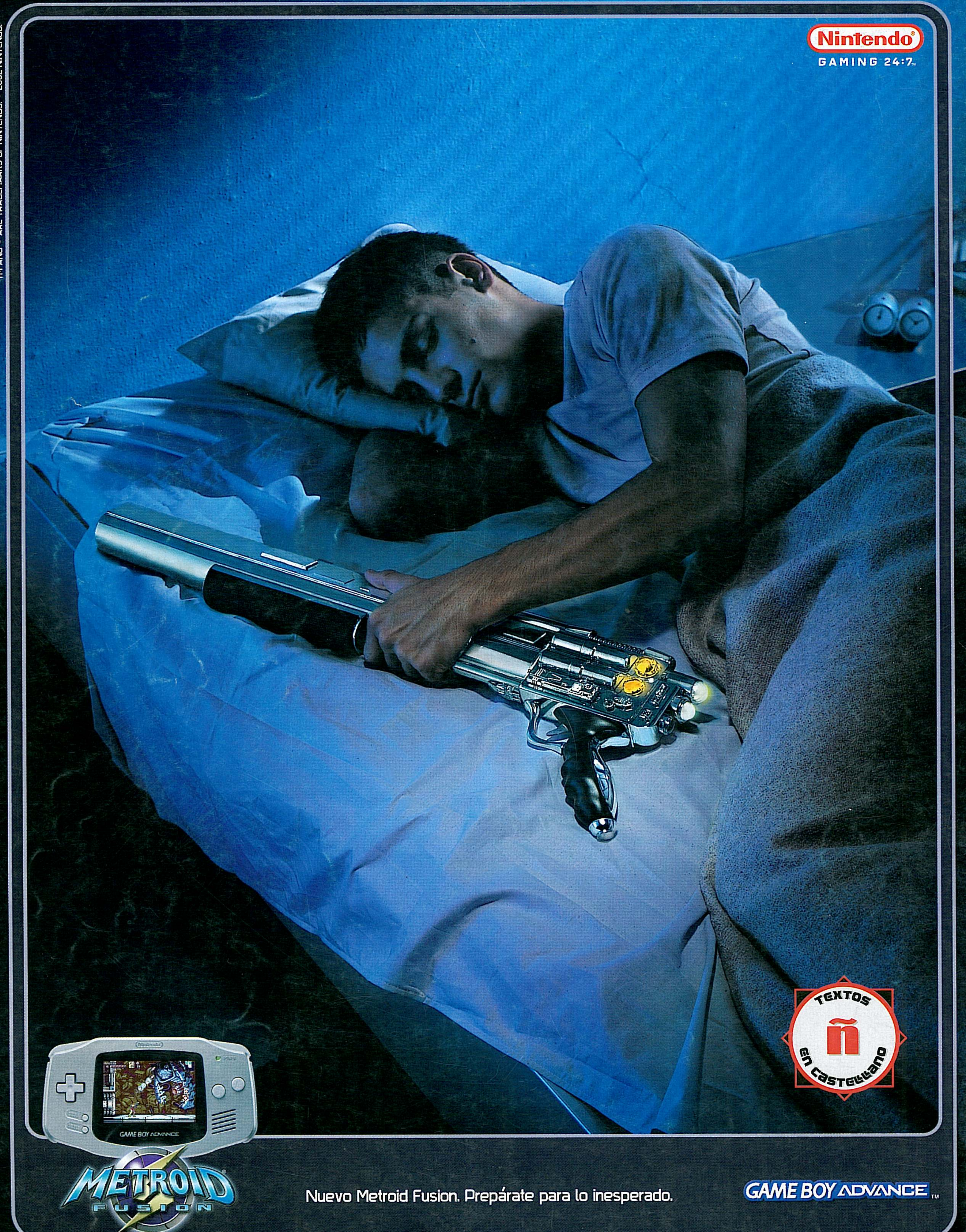
CAPCOM

Resident Evil 4

Capcom ha publicado nuevas imágenes y un vídeo promocional del siguiente título de su famosa saga de *Survival Horror Biohazard*. Esta vez el juego será completamente en 3D y la trama nos trasladará al origen del terrible virus que convierte a los humanos en zombis. Su lanzamiento está previsto para 2003 en **Japón**.



Leon s. Kennedy será el protagonista de la nueva entrega para GC.


www.nintendo-europe.com
TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO.
Nintendo
GAMING 24:7.
TEXTOS
ñ
en castellano
GAME BOY ADVANCE
METROID
FUSION
Nuevo Metroid Fusion. Prepárate para lo inesperado.
GAME BOY ADVANCE